PC Games

Wissen, was gespielt wird

DVD

EXKLUSIV-DEMO AUF DVD:

AGE OF MYTHOLOGY

€ 4,99 12/02

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

ANNO 1503

88%

TEST, TIPPS & DER GROSSE BUGREPORT!

Monat der MEGA-TESTs

Age of Mythology + Exklusiv-Demo
No One Lives Forever 2 + spielbare Demo
FIFA Football 2003 + spielbare Demo
Need for Speed 6 + spielbare Demo



TIPPS

UT 2003 TRICK-SPRÜNGE

Bild für Bild erklärt: Fraggen wie die Profis! Plus Tuning-Tipps!



TEST

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Der böse Verdacht: „Mogelpackung" - Was wirklich neu ist!

FM 2003 VS. ANSTOSS 4

Duell im November: Die besten Fußballmanager im Vergleich!

GAMEPADS IM TEST

Die besten fürs neue FIFA: Wichtige Details, die viele übersehen!

AUF DVD: 11 Demos, 20 Videos, 30 Updates, jede Menge Spieler-Tools & die neuesten Hardware-Treiber



EXKLUSIV-DEMO

AGE OF MYTHOLOGY

Testen Sie die neue Echtzeit-Referenz!



FIFA 2003

Demo: Stürmen mit Real Madrid!



NFS: HOT PURSUIT 2

Demo: Rasen, drängeln, siegen!



NOLF 2

Demo: Besser als Jedi Knight 2!



UT-2003-SPECIAL

290 MB: Maps, Skins, Tools u.v.m.!

20 VIDEOS & TRAILER



4 191278 204996 12



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Was ist eigentlich mit ... Anno 1503?

Dienstag | 01. Oktober 2002

Einstand für unsere drei Neuen: David Bergmann (Strategie, Abenteuer) und Justin Stolzenberg (Sport- und Rennspiele) kommen aus Hamburg zu uns, wo sie sich ihre ersten journalistischen Sporen bei Online-Magazinen verdienten. Tuning-Profi Dirk Gooding wechselt von unserem erfolgreichen Ableger **PC Games Hardware**. Herzlich willkommen!

Montag | 14. Oktober 2002

Auch Christian Müller tut was für den Redaktions-Nachwuchs: Um 12:15 Uhr kommt der kleine Moritz auf die Welt.

Donnerstag | 17. Oktober 2002

Im Völkerkundemuseum zu Hamburg feiert Sunflowers die Fertigstellung von **Anno 1503** mit einem rauschenden Fest. PC Games ist nicht dabei – während der DJ den Saal beschallt, nutzen wir lieber die Zeit zum gründlichen Testen.

Samstag | 19. Oktober 2002

Sunflowers will **Anno 1503** nicht zuletzt an **Anno 1602**-Fans und Gelegenheitsspieler verkaufen. Weil viele unserer Redakteure das Spiel schon fast in- und auswendig kennen, drücken wir das Testmuster unseren Volontären David und Justin in die Hand. Und beobachten die beiden beim Spielen.

Montag | 21. Oktober 2002

Dallas, Seattle, Unterschleißheim, Fürth – das ist der Weg der spielbaren **Age of Mythology**-Demo. Buchstäblich von Bruce Shelleys Schreibtisch direkt in die Qualitätskontrolle nach Redmond, von dort zur deutschen Microsoft-Zentrale und dann in die Redaktion. Dort Funktions-Check auf gängigen Konfigurationen. Viren-Check. Alles roger! Zufriedene Mienen im CD-/DVD-Ressort: Nach **UT 2003** können wir den PC-Games-Lesern schon wieder eine absolute Top-Demo exklusiv anbieten. Beide Spiele gibt's übrigens – neben vielen anderen Top-Hits – als Dankeschön für geworbene Abonnenten. Immerhin steht bald Weihnachten vor der Tür ...

Mittwoch | 23. Oktober 2002

Ein bisschen neidisch sind wir ja schon: Während im Spiele-Markt allenfalls ein Peter Molyneux oder ein Sid Meier als „Star" durchgeht, treffen sich die Kollegen unseres neuen Schwestermagazins **WIDESCREEN** mal eben mit Tom Cruise zum Smalltalk. Die Premieren-Ausgabe dieses brandneuen Kino- und DVD-Magazins liegt der DVD-Auflage sowie allen Abo-Heften zum Reinschnuppern bei. Bestimmt sind Sie davon genauso begeistert wie wir.

Donnerstag | 24. Oktober 2002

22:13 Uhr, Redaktionskonferenz: Die Druckerei wartet bereits entnervt auf die noch ausstehenden Seiten, doch es gibt eine wichtigere Entscheidung: Welche Wertung kriegt **Anno 1503**? Sicher, dies ist das meisterwartete Spiel des Jahres. Aber auch ein Spiel, das sich in einigen wichtigen Punkten kaum von der Beta-Version unterscheidet, die wir Wochen zuvor für die Titelstory der 11/02 unter die Lupe genommen haben. Hinzu kommen einige Flüchtigkeitsfehler und Balancing-Ungereimtheiten. Viele unserer Anregungen und Rügen – etwa das hakelige Anwählen von Militäreinheiten – konnten nicht mehr berücksichtigt werden. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad für unser Empfinden entschieden zu hoch angesetzt – „unvorbelastete" Spieler wie Justin und David bestätigen das. Aufgrund unserer Bugliste entsteht ein erster Patch, der vor allem die übertriebenen Militärkosten senkt. Mehr zu diesem Thema lesen Sie im Test ab Seite 68.

Freitag | 25. Oktober 2002

Der Tipps&Tricks-Teil, von Lesern regelmäßig in höchsten Tönen gelobt, wird noch hochwertiger, noch ausführlicher: Über 50 Prozent mehr Inhalt passt ab sofort auf die neu gestalteten Seiten. Das heißt, dass Sie ab dieser Ausgabe noch mehr vom Know-how und dem direkten Draht unserer Tipps-Crew zu den Entwicklern profitieren. Ein Beispiel sind die Erste-Hilfe-Tipps zu **Anno 1503** – ab Seite 149 erfahren Sie, wie Sie die nicht gerade einfache Startphase überstehen und kleine Bugs zu Ihrem Vorteil ausnützen können.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit der aktuellen Mega-Test-Ausgabe und viel Spaß beim Ausprobieren der Demos auf CD und DVD,

Ihr PC-Games-Team

DAVID BERGMANN

... kommt als passionierter Teetrinker in die Redaktion, entdeckt aber bei nächtelangen **Anno**-Einlagen recht schnell die unbestreitbaren Vorzüge des süffigen Redaktions-Kaffees. Kenner entdecken im Hintergrund den legendären Original-Cola-Automaten aus **Monkey Island 1**.

JUSTIN STOLZENBERG

... entpuppt sich als wahrer Gourmet: Curry-Huhn Bombay, Pekingteller, Gyrospfanne und Putenbrustfilet stehen auf seinem Speiseplan. Einziger Haken: Die Abbildung auf der Fertiggericht-Packung ähnelt dem Ergebnis weder optisch noch geschmacklich.

DIRK GOODING



... ist kaum aus dem Urlaub wieder da und hat schon alle Hände voll zu tun. Neben der Installation einer Wasserkühlung im Tuning-PC muss unser Action-Experte vor allem seinen **UT 2003**-Trainingsrückstand aufholen. Kollege Müller nimmt's mit Schrecken zur Kenntnis ...

Inhalt 12/2002

Aktuelles

Als Sportspieler trägt man seine Haut zu Markte. Dennoch klagt Oliver Kahn gegen sein Auftreten in FIFA 2002. Will er Geld, bessere Simulationswerte oder einfach nur sein Recht?

Vorschau



Praetorians

Terrain und Formationen sind in dem Taktikspiel der Commandos-Macher wichtiger als Ressourcenmanagement und schnelle Reaktionen. Hier erfahren Sie, ob sich C&C- oder Schachspieler auf Praetorians freuen sollen.

Test

AKTUELLES



Kahn gegen EA

S. 18

Oliver Kahn taucht ungefragt in FIFA 2002 auf. EA hat zwar einen Vertrag mit der FIFA, dennoch könnte Kahn Schadensersatz und einen Verkaufsstopp von FIFA 2003 erstreiten. PC Games beleuchtet die Hintergründe.

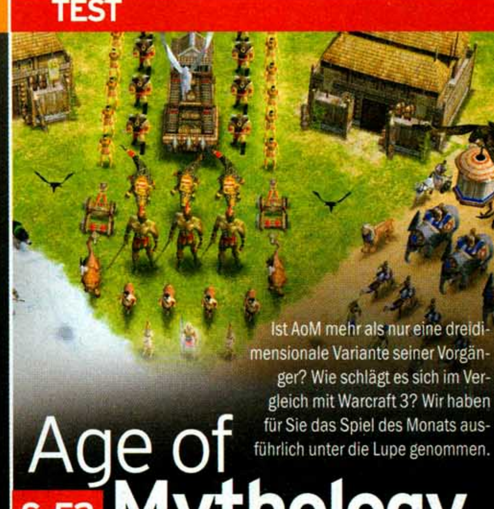
VORSCHAU

James Bond 007 Nightfire

S. 34

Der Urvater aller smarten Agenten kehrt zurück - diesmal nicht nur im Kino. Kann 007 seiner charmanten Nachahmerin Cate Archer noch das Wasser reichen?

TEST



Ist AoM mehr als nur eine dreidimensionale Variante seiner Vorgänger? Wie schlägt es sich im Vergleich mit Warcraft 3? Wir haben für Sie das Spiel des Monats ausführlich unter die Lupe genommen.

Age of Mythology

S. 52

Tipps & Tricks

Hardware



FIFA Football 2003
Der König ist tot, es lebe der König: EA Sports hat FIFA 2003 tatsächlich nennenswerte Veränderungen gegönnt, die das Spiel noch attraktiver, realistischer und abwechslungsreicher machen.

Service

TIPPS & TRICKS



Anno 1503
Die schlecht balancierte Kampagne, Bugs und schief liegenden Preise der ungepatchten Anno 1503-Version verlieren mit dem Rat der Tipps&Tricks-Experten ihren Schrecken.
S. 149

HARDWARE



Marktübersicht Gamepads
Aktuelle Gamepads haben mit ihren Vorfahren kaum noch etwas gemein. Welche Funktionen die modernen Eingabegeräte bieten, zeigt die Marktübersicht.
S. 186

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende Fachhandelskooperation für PC-Spiele und Konsolen.

















Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores!



0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

1

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

HERRMANN NEU
Börnicker Chaussee 1
16321 Bernau
03338/764186

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

2

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
04681/580419

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesyothe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/52740

3

TOYS & MORE
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
05121/512026

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
05132/82850

McMEDIA-SHOP NEU
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE NEU
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

4

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
02152/2167

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES NEU
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/935311

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
02381/25068

PECHERS SPIELPARADIES NEU
Langestr. 25
59302 Oelde
02522/4600

6

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
06174/22064

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
06074/29920

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
06282/929020

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
0781/25105

HARTWICH
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
07802/2269

8

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
0821/313134

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
07552/1010

9

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
0911/2418989

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

THEO KRANZ e-tainment
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
0931/571604

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES, Klosterstr. 8, B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/560459
KINDERPARADIES, Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

C&C Generals



C&C: Generals pur: Wo eben noch Zivilisten spazierten, liefern sich Panzer der Chinesen und der Global Liberations Army (kurz GLA) inmitten einer arabischen Kleinstadt ein erbittertes Gefecht. Dass es sich bei dem Bild um eine 3D-Landschaft und nicht um einen gezeichneten 2D-Hintergrund wie in **Age of Empires 2** handelt, will man angesichts der Detailfülle gar nicht so recht glauben. Ob die Grafik tatsächlich so gut aussieht oder ob Sie **C&C: Generals** nur mit einem High-End-PC spielen können, wird sich spätestens Anfang nächsten Jahres herausstellen – dann soll Westwoods neuer Echtzeit-Strategieknüller fertig sein.

Entwickler .... EA Pacific
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Januar 2003



MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Mei', ist denn schon Weihnachten?

Wenn die Tage kürzer, nässer und kälter werden, ist es wieder so weit: Die Spiele-Maschinerie läuft auf Hochtouren. Zu keiner anderen Zeit des Jahres wird so emsig programmiert, gebalancet, gebugfixt, gemastert, gepresst, verpackt und ausgeliefert wie in den Novemberwochen. Das Weihnachtsgeschäft, die Hochsaison für PC-Spiele, naht mit Riesenschritten. Außerdem kann so mancher Spiele-Publisher für den Quartalsabschluss Ende des Jahres noch ein paar Umsätze gebrauchen. Wir PC-Spieler dürfen endlich all die Sachen selbst spielen, über die wir das ganze Jahr immer nur gelesen haben. Aber warum schon im November? „Mei', ist denn da schon Weihnachten?" Ja, in den Regalen und auf den Verkaufsflächen der Spiele-Händler schon lange. Insbesondere die großen Kaufhaus- und Elektromarkt-Ketten setzen den Herstellern enge Liefertermine, um im Weihnachtsgeschäft in voller Pracht präsent sein zu können. Der Kampf um uns Käufer beginnt also bereits beim Ringen um die Regalmeter. Wer in diesem Jahr seine Spielepakete nicht bis Ende November liefern kann, dürfte Schwierigkeiten haben, sein Produkt noch unter den Christbaum zu bringen. Da liegt der Gedanke nahe, dass die Handels-Lieferttermine mit ein Grund dafür sein können, weshalb sich einige der noch für dieses Jahr angekündigten Top-Titel weiter verschoben haben. Wer Ende November nicht schafft, steckt dann eben noch etwas mehr Zeit und Arbeit in sein Produkt. Schade, denn auf C&C Generals, Sim City 4, Splinter Cell, Raven Shield und das neue Tomb Raider hatte ich mich schon sehr gefreut. Richtig motzen dürfte in den nächsten Wochen aber trotzdem keiner. Die Spiel-Hit-Dichte ist enorm hoch. Schon in dieser Ausgabe erstrahlt in jedem Genre ein neues Highlight und bis Anfang Dezember finden Sie beim Spiel-Händler Ihres Vertrauens auch noch Hochkaräter wie FM 2003, Anstoß 4, Gothic 2, James Bond 007: Nightfire, Rallisport oder Aquanox 2. Wem das noch nicht reicht, der kann sich an unserer nebenstehenden „Spiel des Jahres"-Wahl beteiligen und wird bestimmt noch auf den einen oder anderen Knüller der letzten Monate stoßen, der es immer noch wert ist, an den Weihnachtsfeiertagen gespielt zu werden. CHRISTIAN MÜLLER

SPIEL DES JAHRES

Das Beste zum Schluss

Zwölf Ausgaben lang haben wir in diesem Jahr alle Spiele-Neuheiten bewertet, gelobt, gerügt, analysiert, verglichen und einsortiert. Jetzt ist die Zeit gekommen, um die PC-Games-Leser über die besten Spiele der vier Genres - Strategie, Action, Abenteuer und Sport/Rennspiel - abstimmen zu lassen. In langen Diskussionen haben wir für jedes Genre fünf Vorschläge ausgewählt, die aus unserer Sicht eine Chance auf den Sieg haben. Darüber hinaus vergeben wir genreübergreifend den Leserpreis für DAS Spiel des Jahres.

Und so machen Sie mit: Auf www.pcgames.de haben wir einen Coupon zum bequemen Ausfüllen vorbereitet. Natürlich können Sie auch auf dem Postweg mitmachen - schreiben Sie einfach Ihre vier Genre-Favoriten plus Spiel des Jahres auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

**COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Spiel des Jahres
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth**

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Pakete mit allen (!) 20 nominierten Spielen - jedes im Wert von mindestens 800 Euro.

Für jede wichtige Kategorie stellen wir fünf Spiele zur Wahl ...

Bestes Action-Spiel

- GTA 3
- Jedi Knight 2
- Mafia
- No One Lives Forever 2
- Unreal Tournament 2003



Bestes Strategiespiel

- Age of Mythology
- Anno 1503
- Civilization 3
- Fußballmanager 2002
- Warcraft 3



Bestes Abenteuer-Spiel

- Dark Age of Camelot
- Dungeon Siege
- Morrowind
- Neverwinter Nights
- Syberia

Bestes Sport-/Rennspiel

- FIFA Football 2003
- Grand Prix 4
- NHL 2003
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Virtua Tennis



Teilnahmebedingungen:

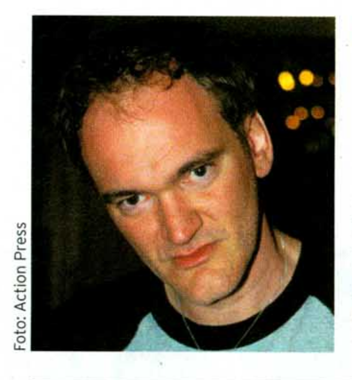
1. Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der nominierten Spielehersteller.
2. Teilnahmeschluss: 20. November 2002
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
5. Die Gewinner der fünf Spielepakete werden aus allen Teilnehmern per Zufall ermittelt und schriftlich benachrichtigt.
6. Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall ihr Name und ihr Wohnort abgedruckt wird.

UMFRAGE AUF PCGAMES.DE

Es wird Zeit für **DVD-Spiele**

Laut einer Umfrage unter über 2.000 registrierten Teilnehmern auf www.pcgames.de begrüßt die große Mehrheit den Schritt von Ascaron, den Fußballmanager Anstoß 4 im November ausschließlich auf DVD zu veröffentlichen. Damit scheint die Zeit endlich reif für die im PC-Spiele-Sektor bislang stiefmütterlich vernachlässigten Spielfilm-Scheiben - mit viel Platz für Bonusmaterial.




Foto: Action Press

KILL BILL

Tarantinos **Killerspiel**

Kultregisseur und Schauspieler Quentin Tarantino (**From Dusk till Dawn, Desperados**) plant, seinen neuen Actionstreifen **Kill Bill** bis Oktober 2003 fertig zu stellen, und Vivendi Universal Interactive hat sich die Spiele-Verwertungsrechte gesichert. Sein Entwicklungsstudio Black Label Games (**Herr der Ringe**) peilt für eine Umsetzung das zweite Quartal 2004 an. Dass der Rachefeldzug der smarten Killerin Bride auf dem PC nicht an Charme verliert, will Tarantino in einer Beraterrolle sicherstellen.

DEUTSCHLANDS SONDERWEG

Europaweiter **Jugendschutz**

Schon nächstes Jahr will die Interactive Software Fedetation of Europe (ISFE) länderübergreifende Altersempfehlungen für Unterhaltungssoftware einführen, um Minderjährige vor nicht geeigneten Inhalten zu schützen. Mit Ausnahme von Finnland und Portugal haben bereits alle Landesverbände der Europäischen Union das Abkommen unterzeichnet, das die geprüften Spiele in fünf Stufen ab 3, 7, 12, 16 und 18 Jahren einteilen will. In Deutschland soll das System der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) weiterhin bestehen bleiben, bis eine verbindliche Entscheidung im Jugendschutz gefallen ist.



NAPSTER: DER FILM

Musikpiraten im Fernsehen

Der Videokanal MTV will die Story um das Musiknetzwerk Napster verfilmen, in dem zu Spitzenzeiten fast zehn Millionen User - meist illegal - MP3s tauschten. Die Hauptrolle soll angeblich Shawn Fanning selbst spielen, der die Firma 1999 als Uni-Abgänger gegründet hatte und nach unzähligen Klagen der Musikindustrie vor zwei Jahren aufgeben musste. Nachdem Bertelsmann zwischenzeitlich über 85 Millionen Dollar in das Unternehmen gesteckt hatte, wurden die Überreste nun kürzlich von Unbekannten für rund 11 Millionen Dollar versteigert.

PLEITEWELLE ROLLT WEITER

Westka macht dicht!

Das Entwicklerstudio Westka ist pleite. Trotz Umstrukturierungsmaßnahmen und der Zusage eines Publishers ist es den Kölnern nicht gelungen, die Firma vor dem Aus zu retten. 44 Personen arbeiteten zuletzt an dem viel versprechenden Action-Shooter The Y-Project (mit lizenzierter Unreal-Engine, Vorschau in PC Games 08/2002) und der Wirtschaftssimulation Race Tracks Unlimited. Allen Angestellten wurde zum 30. September gekündigt und der Geschäftsbetrieb offiziell eingestellt.



Doom 3: Geheimcode

Verwirrung um Doom 3: Findige Online-Journalisten meinten, auf der offiziellen Website des heiß erwarteten Shooters (www.ua-corp.com) eine geheime Botschaft entdeckt zu haben. Die Buchstabenfolge „KOJQIKWRYWQ“ im Quelltext stehe für „When it's done“ - es erscheint, sobald es fertig ist. Doch schnell stellte sich heraus: alles Humbug.

Zocker-WM in Korea

In Korea ist professionelles Spielen längst Normalität. Am 28. Oktober beginnt in Daejeon die World Cyber Games 2002 (WCG 2002). Dann spielen 470 Teilnehmer aus 45 Ländern um die Wette, bis am 3. November die besten Counter-Strike-, Starcraft- und Age of Empires 2-Spieler feststehen.

Myst bis 2008

Der Publisher Ubi Soft hat den Vertrag mit den Myst-Entwicklern Cyan Worlds, Inc. bis zum Jahre 2008 verlängert. Dazu Yves Guillemot, Präsident und CEO von Ubi Soft Entertainment: „Durch die enge Zusammenarbeit mit Cyan Worlds, Inc. wollen wir auch in den kommenden Jahren Fans der Myst-Spielereihe überraschen und unterhalten.“

Blizzard gründet Klassiker-Label

Das zu Vivendi Universal gehörende Entwicklerstudio Blizzard (Warcraft 3) hat ein neues Label namens Blizzard Classic Arcade gegründet. Fortan werden unter diesem Namen Blizzard-Klassiker neu aufgelegt. Den Anfang macht der zehn Jahre alte Titel The Lost Vikings, der im Frühjahr 2003 für den Game Boy Advance erscheinen soll.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	NEU	UNREAL TOURNAMENT 2003
2	NEU	DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF
3	▼2	BATTLEFIELD 1942
4	NEU	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
5	NEU	GOLD GAMES 6
6	NEU	STRONGHOLD CRUSADER
7	▼1	MAFIA
8	NEU	EMPIRE EARTH ADD-ON
9	NEU	DIE SIMS DELUXE EDITION
10	NEU	EMPIRE EARTH

Quelle:


PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 – **UNREAL TOURNAMENT 2003** (Epic/Infogrames)
NEU – Vormonat: -
DUKE NUKEM ist seit Jahren nicht mehr am Set von Duke Nukem Forever erschienen. Er spielt lieber UT 2003 und sagt Sprüche wie "Rest in pieces!".




2 – **MAFIA** (Illusion Softworks/Take 2)

Vormonat: 3
BORIS BECKER spielt die Hauptrolle in Mafia 2. Seine Aufgabe: Steuerhinterziehung im großen Stil.



3 – **WARCRAFT 3** (Blizzard/Vivendi Universal)

Vormonat: 1
RUDOLF SCHARPING schimpft über diese elenden Rusher in Warcraft 3: "Ich spiele erst 30 Minuten!"



4 – **BATTLEFIELD 1942** (Digital Illusions/Electronic Arts)
NEU – Vormonat: -
SADDAM HUSSEIN wird Bösewicht in Battlefield 2002. Die Rolle des Spielers: George W. Bush.



5 – **GTA 3** (Rockstar Games/Take 2)

Vormonat: 2
MICHAEL SCHUMACHER träumt von einer Karriere in GTA - als schnellster Pizzalieferant in ganz Miami.



6 – **MORROWIND (DT.)** (Bethesda/Ubi Soft)
- Vormonat: 6
WILLIAM WALLACE wollte die Morrowind-Welt retten. Man hat seitdem nie wieder etwas von ihm gehört.

7 – **HITMAN 2: SILENT ASSASSIN** (I/O Interactive/Eidos)
NEU – Vormonat: -
TOM HANKS hatte sich als Auftragskiller in Hitman 3 beworben. Er wurde abgelehnt.



8 – **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE** (CounterStrike.net/Vivendi Universal)

Vormonat: 5
MAX PAYNE rockt derzeit alle Counter-Strike-Server! Seine Gegner sind ratlos und klagen über starkes Lag.

9 – **DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION** (Blizzard/Vivendi Universal)

Vormonat: 9
DER TEUFEL programmiert gerade sein eigenes Diablo-Spiel. Sein großes Vorbild ist Geoff Crammond.



10 – **BALDUR'S GATE 2** (Bioware/Virgin)
NEU – Vormonat: -
BALDUR? Wer ist eigentlich Baldur? Und warum wurde eine Stadt nach ihm benannt? Fragen über Fragen ...



ROLLERCOASTER TYCOON

Verrückter Flipper

Maßgeschneidert nach Chris Sawyers Aufbau-Strategie-Hit hat die US-amerikanische Firma Stern Pinball einen eigenen Spielhallen-Flipper designt: Der Tisch besteht aus vier "Achterbahnen" (also entsprechenden Rampen) und Attraktionen wie Autoskooter, die den Attraktionen der Vergnügungspark-Simulation nachempfunden sind. Mechaniker, Handwerker und ein Kiosk dienen als Ziele. Interessiert? Unter www.sternpinball.com gibt es ein Bestellformular.

10x Harry Potter 2 zu gewinnen!

amazon.de and you're done.

Am 15. November dampft der Hogwarts Express wieder Richtung Zauberschule - und Sie können mit an Bord sein. In Zusammenarbeit mit dem Amazon.de-Games-Shop verlost PC Games zehnmal Die Kammer des Schreckens, die Fortsetzung des erfolgreichen Action-Adventures rund um den berühmten Zauberlehrling. Im zweiten PC-Spiel von Electronic Arts bestehen Harry, Ron und Hermine wieder spannende Abenteuer, begegnen finsteren Gestalten und frönen ihrem Lieblingssport, dem Quidditch. Damit sich für Sie die Kammer des Schreckens öffnet, sollten Sie diese Frage richtig beantworten:

Die Preisfrage:
Wie heißt die "Edelmarke" unter den Zauberbesen?

a) Bembel
b) Bimbes
c) Nimbus
d) Nippes
e) Bambus
f) Hokus
g) Pokus
h) Fidibus

Schreiben Sie den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und senden Sie sie an:
COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Kennwort: Harry, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
Oder schreiben Sie eine E-Mail an **harry@pcgames.de**.

Unter www.amazon.de/games finden Spielefans neben Klassikern und Neuheiten Rezensionen der Redaktion und von Kunden. Games-Fans können nach Schlagwörtern, Herstellern, Plattform und nach Preisen suchen. Die Computer- und Videospiele-Charts zeigen, welche Spiele gerade besonders angesagt sind. Bei Amazon.de können Games bereits vor Veröffentlichung vorbestellt werden und werden dann pünktlich zum Verkaufstart ausgeliefert.

PC CD-ROM Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Teilnahmebedingungen:
1. Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Electronic Arts und Amazon.de.
2. Teilnahmeschluss: 20. November 2002
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
5. Die Gewinner der fünf Spielepakete werden aus allen Teilnehmern per Zufall ermittelt und schriftlich benachrichtigt.
6. Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall ihr Name und ihr Wohnort abgedruckt wird.



Gewinnen mit Memorex

Auf der Webseite www.memorexlive.de findet vom 1. November bis 31. Dezember das MemoreX-Mas-Gewinnspiel statt. Die Teilnehmer können zehn externe CD-Brenner BBQ 200 sowie 50 CD-Etuis für unterwegs gewinnen.
Info: www.memorexlive.de

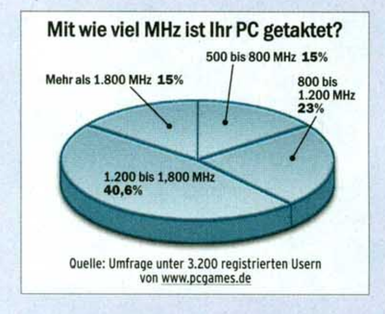
Kabellose Boxen

RF Speaker System, so heißt das erste funkgesteuerte Stereo-Boxensystem der Marke X-Tensions. An der Sendeanlage schließen Sie die Soundquelle an, von wo die Daten per Radiosignal an die zwei Boxen geschickt werden. Über einen Sendersucher stellen Sie dort den gewünschten Kanal ein und empfangen dann den Klang. Im Lieferumfang ist für jeden Lautsprecher ein Netzteil enthalten. Alternativ passen in jede Box auch acht AA-Batterien. Der Sende- und Empfangsradius beträgt laut Hersteller 60 bis 100 Meter. Als Ergänzung für 4.1-Soundkarten ist das kabellose Boxenduett besonders zu empfehlen. Der Preis des Sets liegt bei rund 70 Euro.
Info: www.interact-europe.de

Bluetooth von Microsoft

Das neue Paket mit dem Namen Wireless Optical Desktop for Bluetooth besteht aus Keyboard, Wireless IntelliMouse Explorer und einem Bluetooth-Transceiver. Der Preis für die kabellosen Bluetooth-Geräte liegt bei 200 Euro.
Info: www.microsoft.de

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?



Quelle: Umfrage unter 3.200 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



ÜBERZEUGEND Zu den neuen Grafikkarten bekommen Sie die Spiele Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project und Tom Clancy's Ghost Recon gratis dazu.

MSI GEFORCE4 TI-4200-8X

Schneller spielen

Ab sofort bietet MSI (Tel.: 069-408930) zwei neue Grafikkarten an. Beide verwenden den Geforce4-Ti-4200-Grafikchip, der in seiner überarbeiteten Version (NV28) nun auch AGP8X unterstützt. Die TI4200-VTP8X besitzt 128 MByte Grafikspeicher, einen Video-Eingang, TV-Ausgang, zwei VGA-Anschlüsse und ist mit 250/500 MHz (Chip/Speicher) getaktet. Mit gleicher Ausstattung versehen – allerdings etwas schneller unterwegs – ist die TI4200-VTD8X. Mit 275/550 MHz ist sie so fix wie eine Geforce4 Ti-4400. Den zweiten VGA-Ausgang der VTP8X hat MSI allerdings durch einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme ersetzt. Die Karten kosten 289 und 299 Euro.

LOGITECH QUICKCAM CORDLESS

Webcam ohne **Kabelsalat**

Die kabellose Webcam von Logitech (Tel.: 089-894670) soll mit einer Reichweite von bis zu 25 Metern Bilder an den PC liefern. Bei einer maximalen Auflösung von 640x480 Pixeln sendet die Quickcam Cordless bis zu 30 Bilder pro Sekunde. Parallel dazu nimmt ein kleines Mikrofon auch eine Tonspur auf, die ebenfalls übermittelt wird. Die Stromversorgung der Webcam erfolgt über eine 9-Volt-Batterie oder den beigelegten Netzadapter. Bis zu vier Kameras können Sie über die beigelegte Software an einem PC verwalten. Der Preis für die Quickcam Cordless: 249 Euro.



SCHNÖRKELLOS Die erste kabellose Webcam für den Heim-PC kann mit Batterien oder per Netzteil betrieben werden.

TERRATEC-GEFORCE4-PLATINEN

Das ist **was fürs Auge**

Die Soundkarten-Spezialisten von Terratec (Tel.: 02157-81790) stellen jetzt auch Grafikkarten her. Die ersten vier Platinen werden unter dem Namen „Mystify" produziert und verwenden die Geforce4-Grafikchips MX-420, MX-440, Ti-4200 und Ti-4600. Die Preise der einzelnen Platinen liegen zwischen 100 und 380 Euro. Die Geforce4 Ti-4200 kostet beispielsweise 200 Euro, besitzt einen DVI- und TV-Ausgang und wird mit Treibern und DVD-Software geliefert.

ASUS A7N8X

Nforce2 im Anmarsch

Mit dem A7N8X bietet Asus (Tel.: 02102-95990) eine High-End-Hauptplatine für alle aktuellen AMD-Hauptprozessoren an. Der verwendete Nforce2-Chipsatz unterstützt die schnelle 3D-Grafikschnittstelle AGP8X, ein Zweikanal-Speicher-Interface für PC400-Speicher besitzt gleich zwei Netzwerkkarten und eine Onboard-5.1-Soundkarte. Das A7N8X besitzt fünf PCI-Steckplätze und darüber hinaus Anschlüsse für USB-2.0-Geräte, Firewire und Serial-ATA-Festplatten. Der Preis der Platine liegt bei 160 Euro.



DEBÜTANT Aus den Händen der deutschen Multimediaprofis kommen erstmals auch Grafikkarten.

FLAGGSCHIFF Mit USB 2.0, Firewire und Serial-ATA ist das Nforce2-Mainboard gut ausgestattet.



Leuchtende PC-Innerei

Die Firma Sharkoon bietet seit kurzem eine nette Spielerei für PC-Bastler an. Das Luminous Cable ist ein leuchtendes IDE-Kabel (IDE), das mit allen aktuellen Festplatten (bis U/DMA133) funktioniert und dabei leuchtet. Das 45 cm lange Kabel kostet rund 20 Euro, für das 60-cm-Kabel sind 25 Euro zu berappen und das längste Kabel mit 90 cm geht für rund 30 Euro über den Ladentisch.
Info: www.alternate.de

Mainboards zu gewinnen

Mit PC Games und Leadtek können Sie drei High-End-Mainboards mit Nforce2-Chipsatz gewinnen. Das Winfast K7NCR18D-Pro kostet 130 Euro und ist für alle SockelA-Prozessoren geeignet. Es besitzt vier PCI-Slots, unterstützt AGP8X, PC400-Speicher, USB 2.0, Firewire und verfügt über zwei Onboard-Netzwerkkarten sowie eine Onboard-Soundkarte. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Leadtek, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Welche Grafikkarte besitzen Sie?

- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-200
- ☐ Nvidia Geforce3
- ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
- ☐ Nvidia Geforce2 Ti
- ☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-400
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-200
- ☐ Nvidia Geforce2 MX
- ☐ Nvidia Geforce256
- ☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
- ☐ Matrox G400/G400/G450/G550
- ☐ Ati Radeon 9700 / Pro
- ☐ Ati Radeon 9000 / Pro
- ☐ Ati Radeon 8500
- ☐ Ati Radeon 7500
- ☐ Ati Radeon SDR/DDR
- ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
- ☐ 3dfx Voodoo3
- ☐ 3dfx Voodoo2
- ☐ STM Kyro I/Kyro II
- ☐ Integrierte Mainboardgrafik 3
- ☐ Weiß ich nicht

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Leadtek und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20. November 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

SAPPHIRE ÜBER RADEON 9500 UND NEUE GRAFIKKARTEN

„Grafikkarten mit Ati-Chip **für jeden Geldbeutel!**"

PC Games: Am 25. Oktober hat Ati einen neuen Grafikchip für Spiele-PCs vorgestellt. Den Radeon 9500 soll es in zwei Versionen geben: als Standard-Version und als Radeon 9500 Pro. Wo genau liegen die technischen Unterschiede (Stichwort: gleiche Taktfrequenzen)?



DANIEL FORSTER, Technical Marketing Manager bei Sapphire Deutschland

Forster: „Der Unterschied zwischen der 9500 und der 9500 Pro liegt in den Grafik-Pipelines – die 9500 verfügt über vier und die 9500 Pro über acht. Diese beiden Modelle unterscheiden sich von der 9700-Serie auch durch das Speicher-Interface. Die 9700-Chips sind über eine 256 Bit breite Verbindung an den Speicher angebunden, die 9500-Chips nur über 128 Bit."

PC Games: Der Radeon 9700 Pro hatte aufgrund diverser Grafikfehler in aktuellen Spielen wie **Warcraft 3** starke Startschwierigkeiten. Wie will man verhindern, dass so was bei zukünftigen Spielen auch vorkommt?

Forster: „Wir arbeiten sehr eng mit Ati an Lösungen für Grafikfehlern in Spielen – die Treiber werden weiterhin auf alle aktuellen Titel optimiert und Ati sowie Sapphire streben eine noch sehr viel engere Zusammenarbeit mit den Spieleherstellern an."

PC Games: Welche Vor- und Nachteile zum momentanen Hightech-Grafikchip Radeon 9700 Pro sehen Sie?

Forster: „Die Vorteile der neuen Radeon-9500-Chips sind offensichtlich: Für jeden Geldbeutel gibt es nun erstklassige Ati-basierende Grafikkarten."

PC Games: Wie heißen Sapphires Platinen mit den neuen Chips, wie teuer werden sie und ab wann sind sie erhältlich?

Forster: „Unsere High-End-Grafikkarten laufen unter dem Namen Atlantis und wir werden bald neue, coole Produkte anbieten. Die Preise der Radeon-9500-Platinen stehen für den deutschen Markt noch nicht fest. Erste Karten werden allerdings vermutlich Mitte bis Ende des Monats im Handel stehen."

PC Games: Inwiefern werden sich Ausstattung und Speichermenge von der Radeon 9700 Pro (128 MByte) unterscheiden?

Forster: „Es wird eine Radeon-9500-Grafikkarte auch mit 64 MByte DDR-Speicher geben. Die Karte wird einen zusätzlichen TV-Ausgang und DVI-Anschluss besitzen. Der Hammer ist das Softwarepaket, denn neben einem Übertaktungs-Programm gibt es das Spiel **Soldier of Fortune 2** und DVD-Software dazu. Na, wenn das nichts ist?"

Chatten Sie mit Bernd Holtmann über dieses Thema am 23.11. um 18 Uhr im Themenchat auf www.pcgames.de.

CREATIVE JUKEBOX ZEN

Mini-Festplatte spielt MP3s

Der neue MP3-Player von Creative (Tel.: 00353-14380000) wiegt 270 Gramm und birgt stolze 20 Gigabyte Speicherplatz. Darauf können Sie etwa 5.000 Lieder im MP3-Format (128 kBit) und auch WMA-Lieder speichern und abspielen. Der eingebaute Lithium-Ionen-Akku bietet bis zu zwölf Stunden Playback und wird bequem über den USB-Port aufgeladen. Für eine schnelle Datenübertragung besitzt die Jukebox Zen auch einen Firewire-Anschluss. Die Multifunktions-Festplatte kostet 449 Euro.


COOL Die Jukebox Zen wird mit einer eigenen Ledertasche und Gürtelclip geliefert.

APOLLO 2.1 SUBWOOFER-SYSTEM

Viel Bass für **wenig Geld**


PLATZSPAREND Die runden Satelliten nehmen wenig Platz ein.

Unter der Marke Speed Link präsentiert Jöllenbeck (Tel.: 01805-125133) ein günstiges 2.1-System. Die runden Satelliten lassen sich leicht an Wänden befestigen, der Subwoofer hat ein Holzeghäuse. Auf der mitgelieferten Kabelfernbedienung finden sich die Regler für Lautstärke und Bassleistung sowie der Ein/Aus-Schalter und ein Kopfhöreranschluss. Die Effektivleistung des Systems beträgt 22 Watt RMS, der Preis des SL-8210 Apollo liegt bei 50 Euro.


FRITZ!
Fax
E-Mail
Internet
ISDN
FRITZ! ISDN
Jetzt anmelden[1] und das T-Online KomfortPaket sichern
Sonderaktion vom 01.11.02 bis 31.01.03
und 3 Monate keine Grundgebühr zahlen![2]
Ihre Vorteile auf einen Blick:
Virenschutz Software Norton AntiVirus™
2 zusätzliche eMail-Adressen[3]
10 kostenlose eMail-Benachrichtigungen per SMS[4]
T··Online·
FRITZ! CARD
More FRITZ! – more fun
Die ISDN-PC-Controller zum Surfen, Mailen, Faxen
Surfen, mailen, faxen – FRITZ! ist für alles, was mit ISDN und PC richtig Spaß macht. Einfach zu installieren, einfach zu bedienen, einfach für jeden PC-Typ und praktisch für jedes Windows-Betriebssystem.
FRITZ!Card ist eins-fix-drei betriebsbereit - und dann kann's mit der dazugehörigen Software vergnüglich losgehen. Zum Beispiel mit FRITZ!web für schnelles Internet über ISDN; noch schneller mit Kanalbündelung und ISDN-Datenkompression. Damit erreichen Sie erfreuliche Geschwindigkeiten von bis zu 240 kBit/s an jedem Anschluss. Oder mit FRITZ!fon, dem ISDN-Softwaretelefon mit Anrufbeantworter. Ganz besonders nett ist auch, mit FRITZ!fon jetzt SMS im Festnetz senden und empfangen zu können.
Ob FRITZ!Card PCI und FRITZ!Card PnP als Einsteckkarte, FRITZ!Card USB als externes Gerät oder FRITZ!Card PCMCIA für Notebooks – FRITZ!Card sorgt in jedem Fall für gute Laune.
Die FRITZ!Cards für mehr Fun bekommen Sie überall im guten Computerfachhandel, bei Media Markt, Saturn Hansa, ProMarkt, Karstadt oder Vobis.
Übrigens, brandaktuelle Software-Updates und alle Treiber gibt´s kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder gleich im Netz: www.avm.de/fritz
FRITZ!Card ab
79,- €
unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.
In Zusammenarbeit mit
T··Online···
www.t-online.de
High-Performance Communication by…
AVM
AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de
1 von 1
189,6 x 268,2 mm
FRITZ!Card PCI v2.0
FRITZ!Card PCI v2.0
FRITZ!Card PCI v2.0
FRITZ!Card PCI v2.0 Ausgabe 11/2001
FRITZ!Card PCI v2.0
FRITZ!Card PCI v2.0 Ausgabe 9/2001
1) Zum Beispiel T-Online eco: 3,95 € monatliche Grundgebühr, Nutzungsentgelt nur 1,59 Cent/Minute. Im ersten Abrechnungsmonat sind 20 Online-Stunden inklusive. Gilt bei Einwahl über die Zugangsnummer 0191011.
2) Gilt nur im Rahmen dieser Aktion vom 01.11.02 bis 31.01.03. Gültig in Kombination mit jedem T-Online Grundgebührtarif. In den ersten 3 Monaten zahlen Sie keine Grundgebühr für das T-Online KomfortPaket. Nach Ablauf der 3 Monate verlängert sich der Vertrag automatisch, die monatliche Grundgebühr für das T-Online KomfortPaket beträgt dann 2,49 €. Die Mindestvertragslaufzeit beträgt 30 Tage. Das Angebot gilt nur für Neukunden, die in den letzten 6 Monaten keine T-Online Kunden waren. Nach Ablauf der Aktion ist eine Anmeldung zu T-Online Standardkonditionen möglich.
3) Bei Zugang über die Mitbenutzerkennung fallen Nutzungsentgelte gemäß der gültigen Leistungsbeschreibung/Preisliste des jeweils gewählten Grundgebührtarifes an.
4) Jede weitere eMail-Benachrichtigung per SMS kostet 19 Cent. Nicht genutzte Kontingente verfallen am Ende des Abrechnungszeitraumes.



DAS VIRTUELLE EBENBILD Moderne Grafikkarten machen es möglich: In FIFA 2003 ist Kahn extrem gut wiederzuerkennen.

Foto: ASA Fotoagentur

Der Vulka(h)n bebt

FIFA 2001, FIFA 2002, FIFA 2003, FIFA 2004 – wirklich? Nationalheld **Oliver Kahn fährt schwere Geschütze auf: Er will die FIFA-Reihe stoppen.**

Bei der Weltmeisterschaft wurde Kahn endgültig zur Legende: In fast jedem Spiel rettete der Vorzeige-Profi seinen Mitspielern mit dem Bundesadler die knappe Führung. Nach dem Turnier genoss der früher als „Affe" diffamierte Torwart den Beifall derer, die ihn seinerzeit mit Bananenschalen beworfen hatten. Doch so langsam verwirkt der stets unter Hochspannung stehende Wahl-Münchener seine Popularität: Die erneute Attacke gegen einen Spieler ließ eine heiße Debatte über seine Vorbildfunktion für Jugendliche in Deutschland aufleben. Nun geriet der Nationalmannschafts-Kapitän wiederum wegen einer Attacke in die Schlagzeilen, diesmal jedoch nicht physisch, sondern juristischer Natur, durch seinen Rechtsanwalt Dr. Matthias Prinz. Der Jurist, bekannt durch erfolgreiche Prozesse unter anderem gegen Klatschblätter wie **Bunte**, berät Oliver Kahn seit mehreren Jahren. Ähnlich wie andere Mandanten von Dr. Prinz, sieht Kahn nun seine Persönlichkeitsrechte verletzt – durch die Fußballsimulation **FIFA 2002**. Laut Prinz sei die „kommerzielle Nutzung der Namens- und Bildrechte von Herrn Kahn" rechtswidrig und solle insgesamt untersagt werden. Das gelte natürlich erst recht für die Nutzung in der Werbung.
Publisher EA Sports steht nun eine Unterlassungsklage mit einer Millionen Euro Streitwert sowie ein verpatztes Weihnachtsgeschäft ins Haus, denn falls Kahn gewinnt, müsste der Verkauf von **FIFA 2002** ausgesetzt werden. Davon ist möglicherweise auch der noch realistischere Nachfolger **FIFA 2003** (Test ab Seite 124) betroffen.

Steht Fußballfans nun eine lange Durststrecke oder zumindest ein gewaltiger Rückschritt in Sachen Darstellungsqualität der **FIFA**-Serie bevor? EA selbst gibt keinen Kommentar ab, doch wenn man nach Dr. Andreas Lober, Experte für Internet- und Computerrecht, geht, dürfen Spieler aufatmen. Er verweist auf die Verträge zwischen Electronic Arts und der Spielergewerkschaft FIFPro: „Wie die Erfolgsaussichten der Klage letztlich sind, hängt von den zwischen der FIFPro und EA sowie von den zwischen den Spielern und der FIFPro geschlossenen Verträgen ab. Die Verwendung des Namens Oliver Kahn wird von diesen Verträgen normalerweise gedeckt sein, sofern diese nicht zu Werbezwecken geschieht. Probleme könnte es deshalb vielleicht mit dem Werbespot zu **FIFA 2002** geben, in dem Kahn zu sehen ist – konsequent wäre es dann aber, den Werbespot zu stoppen und nicht das ganze Spiel." Kahns Anwalt gibt sich trotzdem optimistisch: „Wir gehen davon aus, dass wir den Prozess erfolgreich beenden werden. Wenn die Gegenseite Vorschläge zu einer außergerichtlichen Lösung unterbreitet, werden wir sie selbstverständlich prüfen und mit Herrn Kahn erörtern." Eine vorstellbare außergerichtliche Lösung wäre möglicherweise – ähnlich wie bei amerikanischen Ausnahmesportlern (Michael Jordan, Shaquille O'Neal) –, eine Sonderlizenz für die Verwendung von Oliver Kahn in der **FIFA**-Serie zu vereinbaren.

Laut Dr. Lober werde es vermutlich keine der beiden Parteien zu einer Gerichtsverhandlung kommen lassen und auch Dr. Prinz erklärte sich bereit, Vorschläge der Gegenseite für eine außergerichtliche Einigung zu prüfen. Doch selbst nach einer Einigung ist die Problematik für EA Sports nicht vom Tisch, denn Dr. Prinz berät nach eigenen Angaben noch weitere Sportler; ob deren Persönlichkeitsrechte ähnlich verletzt werden, ist jedoch offen.

JUSTIN STOLZENBERG

PLAY NOVEMBER.









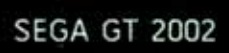








SEGA GT 2002





UNREAL CHAMPIONSHIP



BLINX



COLIN MCRAE RALLY 3™

Löse in BLINX das Raum-Zeit-Kontinuum auf. Greife deine Gegner von allen Seiten an, denn wenn du es nicht tust, tun sie es. Wie in UNREAL CHAMPIONSHIP: 25 Gegner, 25 Charaktere, 25 Schauplätze und du auf der anderen Seite. Und wenn du fertig bist, such dir ein anderes Spiel aus. Es gibt mehr als 150 Games für Xbox und diese vier sind brandneu. Der November wird heiss.



www.xbox.com/de

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE


AMERICAN CONQUEST
Three Centuries of War

PLATOON™

VIETNAM WAR

- Authentische Armeen
- Strategie pur
- Eine feindliche Umgebung
- Unsichtbare Feinde:

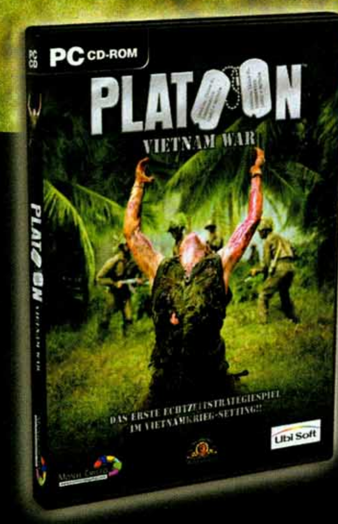
100% REALISMUS!!!!

DAS ERSTE ECHTZEITSTRATEGIESPIEL IM VIETNAMKRIEG-SETTING!









AB NOVEMBER ÜBERALL IM HANDEL!

Entwickelt von:



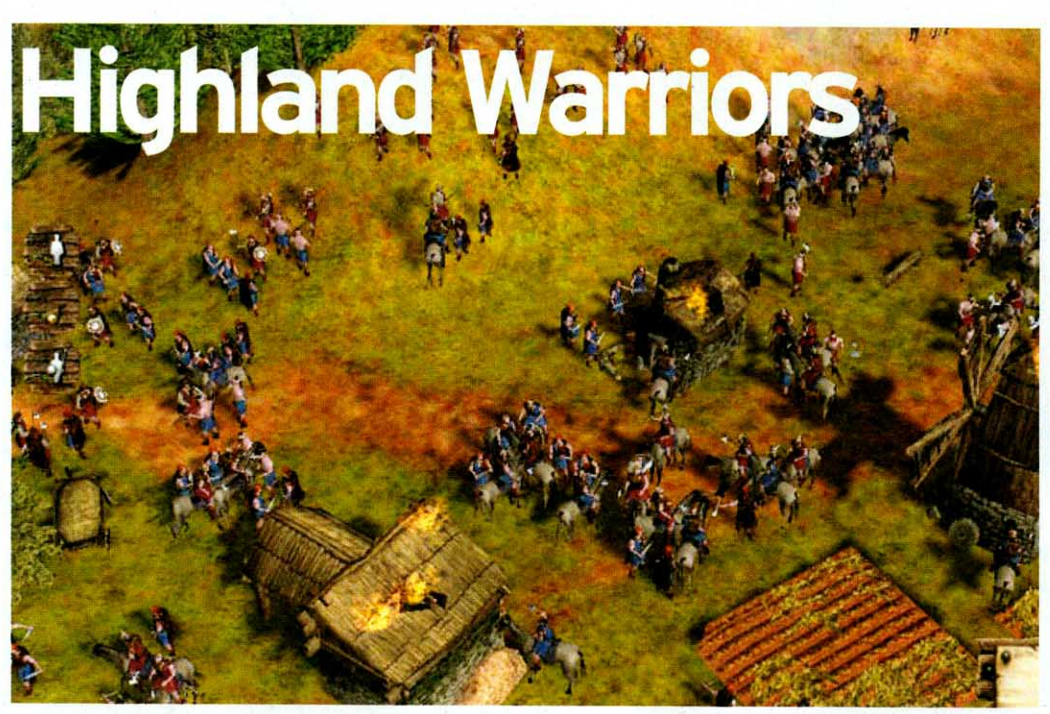
MGM INTERACTIVE





STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele



Highland Warriors

„Man kann uns vielleicht unser Leben nehmen, aber niemals unsere Freiheit", soll William Wallace von sich gegeben haben. Spätestens seit **Braveheart** verbindet man mit diesem Spruch das Szenario des schottischen Befreiungskrieges. In genau diese Kerbe schlägt auch Data Becker und lässt Sie ab Januar 2003 die Führung wahlweise dreier schottischer Clans oder der Engländer übernehmen. Dabei haben Sie durch die eigens entwickelte ATLAS-3D-Engine die Möglichkeit, die Kamera frei zu drehen und zu zoomen. Das ist praktisch, um bei den aufreibenden Massenschlachten die Übersicht zu behalten. Für den Erfolg mit ausschlaggebend wird sein, ob das Balancing der vier Völker trotz ihrer unterschiedlichen Schwerpunkte (Mystik, Wirtschaft, Infanterie, Kavallerie) keiner Partei zu große Vorteile einräumt und ob die Steuerung reibungslos funktioniert.

Der Schatzplanet



Besonders an junge Strategen ab acht Jahren richtet sich ab November ein an den traditionellen Weihnachts-Kinofilm angelehntes Strategiespiel von Disney Interactive. Riesige Hightech-Galeeren pflügen durch den Weltraum, vorbei an Asteroidenfeldern und Planeten. Die Ähnlichkeiten zum Echtzeit-Klassiker **Homeworld** sind verblüffend – was nicht weiter verwundert, denn entwickelt wird es von den Barking Dog Studios (**Homeworld Cataclysm**). Die Einzelspieler-Kampagne dreht sich um einen Verschwörungsplan finsterer Weltraumpiraten, mit dem Ziel, die Königin zu stürzen. Sie übernehmen die Führung der Königlichen Marine, um die Pläne der Piraten und Prokionen zu vereiteln. Mit der Mehrspieler-Option haben Sie auch die Möglichkeit, die anderen Parteien in Schlachten mit insgesamt bis zu vier Spielern zu kommandieren.

Die Siedler 3D

Dass die nächste **Siedler**-Generation in einer echten 3D-Welt spielt, war schon bekannt. Jetzt hat Blue Byte bekannt gegeben, für welche Engine man sich entschieden hat: Criterions RenderWare Graphics Engine. Schon viele bekannte Spiele – etwa **GTA 3** oder **Tony Hawk's Pro Skater 3** – sind damit entstanden. Von dieser erheblichen Umstellung gegenüber den eigenentwickelten Engines der Strategie-Kultserie verspricht sich Ubi Soft einen neuen Innovationsschub für den fünften Teil, der wohl erst 2004 in die Läden kommt.

Anstoß 4

Anstoß 4 kommt nur auf DVD – wer kein solches Laufwerk hat, braucht aber nicht in Panik verfallen, denn Ascaron bietet ein Bundle mit Anstoß 4 und einem DVD-Laufwerk für 99 Euro an. Sammler können zur Special Edition greifen: Für 59 Euro gibt es einen Fußball dazu.

Napoleon

„Erleben Sie seinen Feldzug hautnah mit." Unter diesem Motto steht die TV-Serien-Adaption von Infogrames (die Serie läuft im Januar 2003 im ZDF). Stolz sind die Entwickler besonders auf die „epische Breite" des Titels.

Civilization-3-Add-on

Das erste Add-on zu Civilization 3 wird ab dem 21. November erhältlich sein. Fans der Civilization-Spiele dürfen sich auf acht neue Kulturen, neue Einheiten und Weltwunder (unter anderem Aktienhandel, Internet) und vor allem einen Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler freuen.



Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	34%	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie	Erhältlich	EA Games
2	20%	**Command & Conquer: Generals**	Echtzeit-Strategie	21. Januar 2003	Electronic Arts
3	15%	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie	14. November 2002	Microsoft
4	10%	**Anstoß 4**	Fußball-Manager	15. November 2002	Ascaron
5	5%	**Rollercoaster Tycoon 2**	Aufbau-Strategie	Erhältlich	Infogrames
6	5%	**Black & White 2**	Aufbau-Strategie	4. Quartal 2002	Lionhead
7	4%	**Master of Orion 3**	Runden-Strategie	28. November 2002	Infogrames
8	3%	**Commandos 3**	Echtzeit-Taktik	27. Juni 2003	Pyro Studios
9	3%	**Sim City 4**	Aufbau-Strategie	15. November 2002	Electronic Arts
10	3%	**Fußballmanager 2003**	Wirtschaftssimulation	29. November 2002	Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Anstoß 4 vs. FM 2003

Köln. Der EA Sports Fußballmanager 2003 kann jetzt Online-Radiosender per Streaming einspielen. Wie reagiert das Anstoß-4-Team? Wir geben ab nach Gütersloh!

Dort lässt man diese ungeheure Schmach natürlich nicht auf sich sitzen und kontert über die linke Seite mit einem Skin-Editor, mit dem man sein Passfoto auf das Gesicht des 3D-Managers kleben darf. Cool? Albern? Überflüssig? Überfällig? Wie auch immer – zum Glück nur zwei von Hunderten von Einträgen in den Das-ist-neu-Listen zweier heiß erwarteter Management-Spiele, die im November im zweiwöchigen Abstand auf den Markt kommen. Weil Fußballmanager relativ leicht miteinander vergleichbar sind, ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Hersteller gern voneinander abspicken, um beim direkten Feature-Vergleich („Wir haben sieben Statistiken mehr als die – vielleicht sogar acht!!!") gut auszusehen. PC Games wollte auch ein bisschen spicken und hat beide Teams besucht – das EA-Team um **Anstoß-1-bis-3**-Macher Gerald Köhler in Köln und die zwangsläufig neu besetzte **Anstoß 4**-Mannschaft bei Ascaron in Gütersloh. Der neue Fußballmanager von EA Sports hat übrigens bereits einen erfolgreichen Stapellauf hinter sich – der seit September in England erhältliche **Total Club Manager** basiert auf dem Fundament des kölschen **FM 2003**, entbehrt aber einiger Features, die auf der Insel nicht gefragt sind (etwa der detaillierte Stadionausbau). Anders in Deutschland: Ab der zweiten November-Hälfte sind nicht nur Ihre Talente als Trainer, sondern eben auch als Manager eines Profi-Vereins gefragt. Ob Sie Ihren Verein von vornherein festlegen oder sich auf eine Karriere einlassen und von ganz unten nach ganz oben wollen – Hunderte von Ländern, Ligen und Vereinen plus diverse Schwierigkeitsgrade und Modi bieten ein breites Betätigungsfeld.

Genretypisch verbringen Sie den größten Teil der Zeit damit, die Werte für Zweikampf, Schnelligkeit, Kopfballstärke, Frische, Kondition etc. der eigenen und der gegnerischen Kicker zu studieren, zu vergleichen und per Training zu verbessern. Da in Fußballmanagern vor allem in Tabellen zwangsläufig mit Abkürzungen gearbeitet werden muss, bieten beide Manager Tooltipps an: Wer den Mauszeiger auf die Abkürzung „SK" bewegt,

Der Stadion-Baukasten

Hamburg hat eins, Schalke hat eins, München kriegt erst noch eins: ein megaschickes Stadion, ach was, eine Arena, einen Tempel! Und mittels der in **Anstoß 4** und **Fußballmanager 2002** enthaltenen Baukästen können Sie Ihrem Regionalligisten auch so eine tolle Betonschüssel auf die Wiese pflanzen – das entsprechende Budget vorausgesetzt. VIP-Lounges hier, Pressetribünen dort, Flutlichter da drüben, Überdachung ja bitte (aber Wellen statt Bögen!), Banden mit rotierbaren Werbeflächen, Rasenmuster, Videowände – alles kein Problem. Die Bereiche sind typischerweise in Blöcke eingeteilt, die einzeln editiert werden können. Abgesehen von verwegenen Konstruktionen à la Münchner Olympiastadion sind so Nachbauten fast aller modernen Stadien zusammenklickbar – natürlich gegen entsprechendes Kleingeld. Unsere Wunschkonstruktion hätte bei der Umsetzung mal eben das Brutto-Inlandsprodukt der Republik Österreich verschlungen. Auch die Peripherie – Fanshops, Pressezentren, Parkhäuser, Internate usw. – wird in beiden Fällen in 3D dargestellt; im direkten Vergleich bietet der **FM 2003**-Editor deutlich mehr Variationsmöglichkeiten.



erfährt, dass sich dahinter die Schusskraft verbirgt – Handbuch-Studium überflüssig. Ist kein Talent in den eigenen Reihen oder im Jugend-Team in Sicht, beauftragt man Scouts mit der Spielerbeobachtung oder fliegt ein unscheinbares Talent namens Ronaldo aus Madrid zum Probetraining ein. Trainiert wird übrigens mit der ganzen Mannschaft, Gruppen oder Einzelspielern – je nachdem, wer's nötig hat, mal wieder um ein paar Hütchen zu dribbeln.

Die zwei Manager sind darauf ausgelegt, mit wenigen Mausklicks eine gute Ausgangsbasis fürs nächste Match zu ermöglichen: Assistenten nehmen Ihnen auf Wunsch das Trainieren, Verhandeln, Trainingslager-Buchen, Verarzten und Sponsoren-Anwerben ab oder stellen automatisch die erfahrensten Spieler beziehungsweise die Kicker mit den wenigsten/meisten Einsätzen auf. Klick-klick-klick, schon kann's losgehen. Während der **FM 2003** weiterhin auf eine Menüleiste am rechten Rand setzt, ist die Oberfläche von **Anstoß 4** das genaue Gegenteil der Symbol-Flut in **Anstoß 3**: kurz, knackig, direkt, sachlich, weitgehend iconfrei. Die Worte „Magazin", „Organizer", „Team", „Training", „Transfer" und „Management" stehen unmissverständlich auf den sechs Buttons am unteren Bildschirmrand. Mit einem Klick ist man im Aufstellungs- oder Taktik-Bereich. Gleichzeitig erscheint ein Untermenü mit weiteren Optionen und „Karteikarten" – der verblüffende Effekt: Mit maximal drei Klicks erreicht man von jedem Menü aus jedes andere. Die in Pastellgelb-Grasgrün gehaltenen Menüs machen zunächst einen nüchternen Eindruck; nur wer Glück hat, sieht Maskottchen Pallino, einen Ball mit

ANSTOSS 4



KLARTEXT Das Manager-/Trainer-Konterfei können Sie per Skin-Editor auf die Gesichtskontur kleben (ähnlich wie in vielen Ego-Shootern). Anstoß 4 simuliert sogar die Mimik.

ALLES ECHT Neben der Bundesliga sind auch internationale Ligen in Originalbesetzung im FM 2003 integriert.

FUSSBALLMANAGER 2003

Lothars Welt

Zwei Fragen bewegen Deutschland in diesen Tagen: Warum will eine halbe Million Menschen nachlesen, was Dieter Bohlen in seinem Leben zustande gebracht hat? Und wie kam Lothar Matthäus eigentlich auf die Packung des **Fußballmanager 2003**? Hat der womöglich aus dem Nähkästchen geplaudert und Interna aus seiner Zeit als Rekordnationalspieler oder Rekordverdächtigkurzezeittrainer verraten? Tatsächlich haben sich die Entwickler zwecks Fachsimpelei mit dem Altvorderen getroffen. Im Spiel selbst meldet sich Lothar per Text-Einblendung zu Wort und gibt immer dann nützliche Tipps, wenn sie der Spieler offenkundig benötigt. Das heißt, Lothar macht das, was er auch in der Realität am besten kann – ungefragt seinen Senf dazugeben. Darüber hinaus spielt er natürlich die Hauptrolle in einem Kissenschlacht-Werbespot und posiert auf Anzeigen (wir berichteten).

„Danke, Lothar!“

Anstoss 4

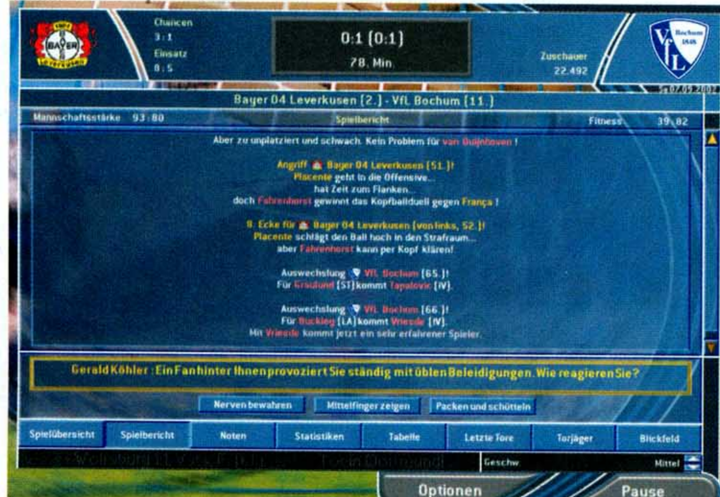


BESSER-WISSER Wer ist schneller? Kopfballstärker? Wendiger? Der direkte Spielervergleich bringt es ans Tageslicht – wichtige Daten für Aufstellung und Taktik.

Händen und Füßen, manchmal jubelnd oder wüst gestikulierend über den Schirm stapfen. Gerald Köhler hingegen hat aufgrund des Fan-Feedbacks mit seinem Team vor allem an der Übersichtlichkeit geschraubt: Finanzen, Aufstellung, Transfermarkt – alles wird sauberer aufgeschlüsselt. Selbst die lieb gewonnenen EA-Mails (fünf Euro in die Wortspielkasse) wurden durch ein kompakteres News-Center ersetzt.

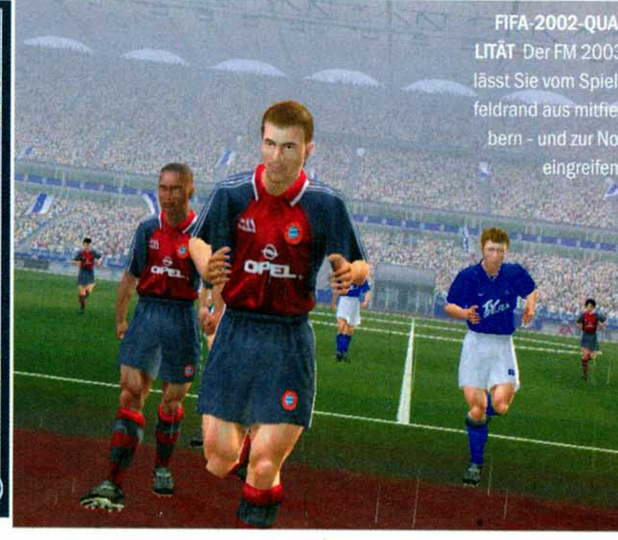
An den Spieltagen schlägt dann die Stunde der Wahrheit – ist die Mannschaft optimal ein- und aufgestellt? Und genau in diesem Punkt – bei der Frage der Spieldarstellung – könnten die Geschmäcker nicht weiter auseinander gehen: Viele Manager-Fans mögen sich an schmucken 3D-Szenen gar nicht satt sehen, andere bevorzugen Zusammenfassungen mit den wichtigsten Highlights (Karten, Tore, Chancen, Fouls, Ecken etc.). Zunehmender Beliebtheit erfreut sich der Textmodus, der die Vorgänge wie bei einer Radio-Konferenzschaltung beschreibt. Wem's nicht schnell genug gehen kann, der bevorzugt das schnöde Ergebnis. Neu beim **FM 2003**: ein Nachrichten-Ticker mit Ergebnissen aus anderen Stadien und erheblich mehr atmosphärische Soundeffekte. Bei der Organisation der 3D-Technik hatte es EA etwas kommoder als Ascaron: „Hallo, EA Sports Vancouver, hier EA Köln, wir brauchen eure 3D-Engine!“ Und siehe da: Die **FIFA 2002**-Engine harmoniert nach einigen Anpassungen prächtig mit dem Spiel. Der **FM 2003** profitiert zudem von der DFB-Lizenz, Original-Vereinswappen und -Spielern sowie Original-Trikots aller Bundesliga-Teams. Kommentiert wird von den RTL-Moderatoren Tom Bartelt und Florian König (Sie wissen schon, der, der sonst immer „Gewinnt Schumacher das Rennen?“-Wetten mit Niki Lauda abschließt). Ascaron hingegen setzt auf eine eigenprogrammierte Engine und verschwand zwei Tage im Motion-Capturing-Studio, um 800 Bewegungsabläufe zu filmen, die der Realitätsnähe der Animationen zugute kommen sollen. Sowohl Ascaron als auch Electronic Arts nehmen für sich in Anspruch, dass sich die taktischen Einstellungen sowie das „Hineinrufen“ vom Spielfeldrand auch wirklich auf die Partie auswirken. Das wird natürlich noch nachzuprüfen sein, vor allem, was den Editor für Standardsituationen anbelangt, den – Zufall, Zufall! – beide Simulationen erstmals anbieten. Damit können Sie einstellen, dass (natürlich nur, wenn es die Situation erlaubt) Metzelder eine Kopfball-Flanke auf Rosicky spielen soll, der dann direkt einnickt. Darü-

Fussballmanager 2003



LIVE AUS DER BAYARENA Der Textmodus fasst die wichtigsten Ereignisse packend und abwechslungsreich zusammen.

Fussballmanager 2003



FIFA-2002-QUALITÄT Der FM 2003 lässt Sie vom Spielfeldrand aus mitfiebern - und zur Not eingreifen.


DER CLEVERE STRATEGE ...
Oh, Marian...
Robin, mein Geliebter...
PC
Robin Hood
DIE LEGENDE VON SHERWOOD
Der neue Echtzeit-Strategie-Hit von den „Desperados"-Machern!
www.robinhood-game.com
Release: 15.11.2002
Spellbound
wanadoo
© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios.

ANSTOSS 4

AUS DEM EFFEFF Ein Editor für Standardsituationen „programmiert" Ecken und Freistöße ein. Auch mehrere Anspielstationen sind kein Problem.

FUSSBALLMANAGER 2003

KLAPPT SUPER Beim Anstupsen des rechten Randes klappt die Menüleiste herein. Die Farben fassen thematisch ähnliche Bereiche zusammen.

ber hinaus verfügen die zwei Manager über einen Daten-Editor, den **Anstoß 4** wegen der verfremdeten Spieler- und Vereinsnamen nötiger hat als der **FM 2003**.

Die nächste PC Games kommt ja erst am 4. Dezember auf den Markt, aber Sie wollen natürlich schon vor dem Erscheinungstag von **Anstoß 4** wissen, ob Sie am 15. November in die Läden spurten sollten. Die Grätschenfrage: **Anstoß 4** oder **FM 2003**? Antwort: Kommt drauf an. Die unmissverständliche, superlogische Steuerung von **Anstoß 4** dürfte Feierabend- und Schnellspielern eher entgegenkommen – alles ist sinnvoll unterteilt und rasch zu finden. Für den **FM 2003** sprechen die **FIFA**-Grafik und die Bundesliga-Lizenz – wer nicht mit Stefan Apfelberg auflaufen will, wenn er auch Stefan Effenberg haben kann, muss zum **FM 2003** greifen. Auch alles, was mit dem Drumherum zu tun hat – der Textmodus, die Zeitung (siehe Extrakasten), das Fußballquiz, die Interviews –, macht bei Gerald Köhler einen souveräneren, umfangreicheren, frischeren Eindruck. Generell ist der **FM 2003** bei weitem komplexer, übertreibt es aber bei manchen Das-muss-auch-noch-rein-Optionen. Die Detailtreue geht sogar so weit, dass Sie Giovane Elber aus disziplinarischen Gründen fürs Zu-spät-aus-dem-Urlaub-Zurückkommen zum Kofferträger degradieren können und die Tarife für das Merchandising-Klopapier selbst definieren – zu Recht verweisen Kritiker hier auf Auswüchse wie die Wahl der Doppelzimmer-Belegung in **Anstoß 3**-Trainingslagern. Erstaunlich umfangreich ist in beiden Fällen nach wie vor der Bereich „Privates": Jeder Manager, der etwas auf sich hält, strebt offenbar nach den drei Ks – Kohle, Kind, Karriere. Deshalb fließt das im Vereinsgeschäft verdiente Gehalt auch bald in schnelle Autos, schnelle Flugzeuge oder schnelle Scheidungen – das sorgt für Schlagzeilen und einen höheren Bekanntheitsgrad, auch bei mächtigen Vereinspräsidenten.

Für CD-ROM-Besitzer könnte sich die Kaufentscheidung aus einem technischen Grund relativ leicht gestalten, denn **Anstoß 4** erscheint ausschließlich auf DVD – mehr Platz für Hintergrundmusik in bester Qualität, aber auch verbesserter Schutz vor Raubkopien. Was beiden Spielen fehlt: ein Nationalmannschafts-Modus – „obwohl wir das angesichts der Vize-Weltmeisterschaft gern jetzt schon drin gehabt hätten", wie Köhler zugibt. Doch anlässlich der Europameisterschaft 2004 ist auch für **Anstoß 4**-Projektleiter Stefan Gebenus klar: „Das kommt auf jeden Fall!" Genauso übrigens wie der Test der beiden Spiele in der nächsten PC Games.



Die **Zeitung**

Die Idee ist nicht wirklich neu, aber so liebevoll wurde sie noch nie umgesetzt – für EA ist es gar das „interessanteste neue Feature": Die Titelseiten der integrierten Sportzeitungen (EA kooperiert mit dem Kicker) beziehen sich auf die vergangenen Spieltage – sogar selbst gemachte Bildschirmfotos spektakulärer Szenen können eingebunden werden. Ergebnisse, Transfers, Skandale – nichts bleibt den Reportern verborgen. Beim Anklicken der Schlagzeilen werden dann ausführliche Artikel angezeigt. Die Funktionsweise ist bei **Anstoß 4** identisch; hier wird unterschieden zwischen Wochenmagazin (aktuelle Spielberichte), Monatsmagazin (Highlights der vergangenen Wochen, Statistiken) und einem Jahrbuch inklusive Aus- und Rückblick, Prognosen und Historie.



ERSTEINDRUCK

*Die Unterschiede sind fundamentaler, als es beim Anblick der Menüs den Anschein hat. Doch nur einer der beiden wird mich über die TV-Fußball-arme Winterpause retten – das unkompliziertere, übersichtlichere **Anstoß 4** oder der komplexere, atmosphärische **FM 2003**. Noch offen: wie gut beispielsweise Transferverhandlungen und Spielszenen bei **Anstoß 4** werden.* PETRA MAUERÖDER

FUSSBALLMANAGER 2003

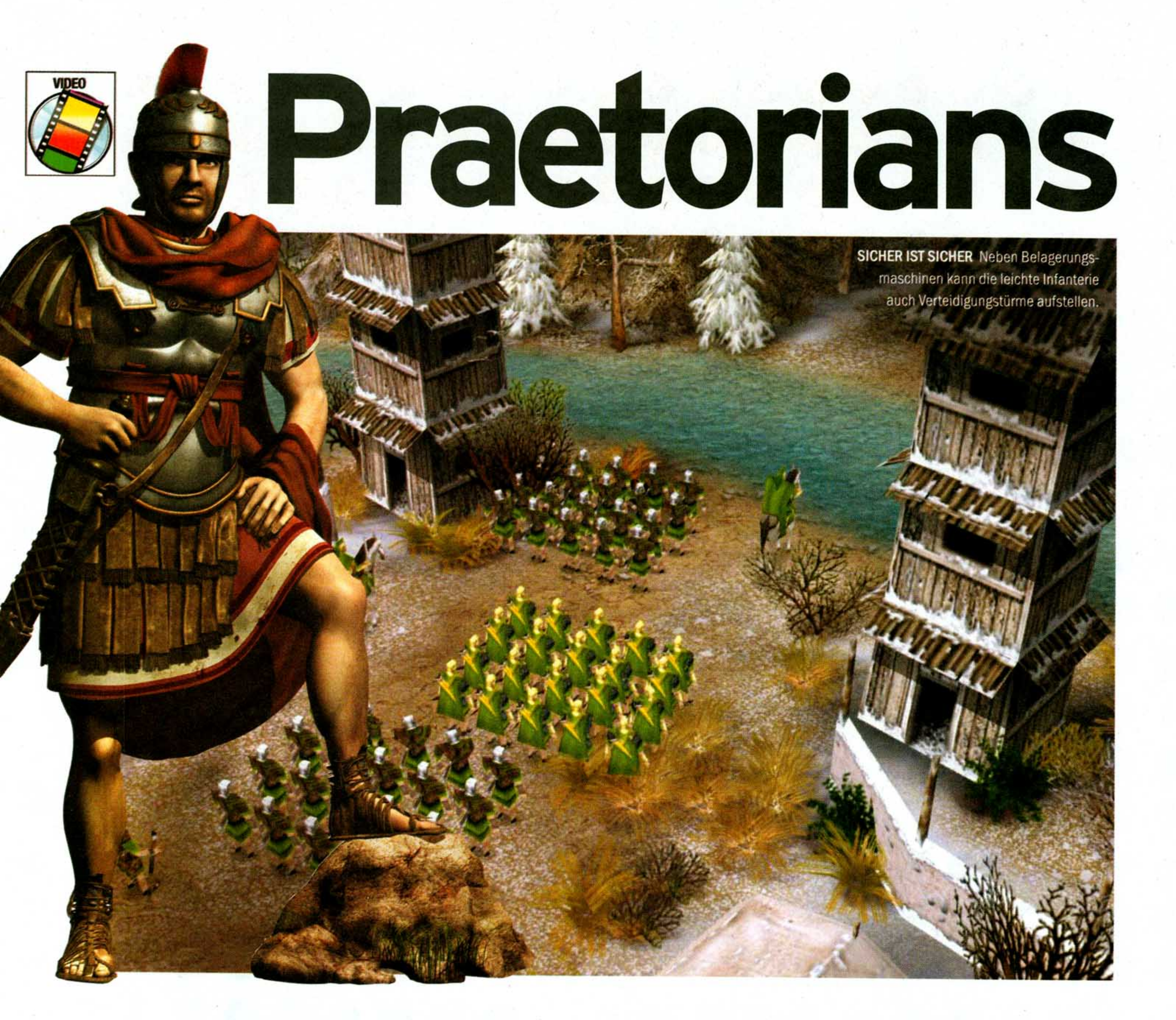
Entwickler .... Electronic Arts
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 29. November 2002

ANSTOSS 4

Entwickler .... Ascaron
Anbieter .... Big Ben Interactive
Termin .... 15. November 2002

VIDEO

Praetorians



SICHER IST SICHER Neben Belagerungsmaschinen kann die leichte Infanterie auch Verteidigungstürme aufstellen.

Skandal: **Die namensgebenden römischen Elite-Garden** tauchen auf den 3D-Schlachtfeldern gar nicht auf. Erleichternd: Der immensen taktischen Vielfalt tut das keinen Abbruch.

Nur drei Mehrspielerkarten und vier Solo-Missionen enthält die aktuelle Vorabversion von **Praetorians**. Und doch stecken in den Schlachten schon jetzt fast ebenso viele Finessen wie in Schwergewichten à la **Age of Mythology**. Anders als die Konkurrenz aus dem Echtzeit-Strategie-Lager zieht **Praetorians** seine Komplexität nicht aus drei Dutzend Truppentypen und 120 Technologie-Upgrades. Die entscheidenden Rollen spielen stattdessen Terrain und Formationen sowie die Kombination und Koordination der Kräfte.

Als römischer General ziehen Sie mit Bogenschützen, Lanzenträgern und den typischen Asterix-Legionären mit Schild und Kurzschwert gegen Gallier, Ägypter und verfeindete römische Armeen ins Feld. Statt einzelner Soldaten wie in **Warcraft 3** kommandieren Sie kleine Gruppen aus zehn bis 30 Männern. **Praetorians** konzentriert sich ganz auf den Kampf, vom Aufbaupart der **C&C**-Klone ist nicht mehr viel geblieben. Weder fällen Ihre Untergebenen Holz noch schmieden sie Waffen oder bauen Ställe. Lediglich die leichte Infanterie kann Belagerungsgerät wie Leitern oder Katapulte errichten oder mit einem Verteidigungsturm eine Stellung sichern. Dazu brauchen Sie nur einen „Rohstoff": Zeit. Der Truppennachschub funktioniert ganz ähnlich. Frische Einheiten gibt's nur in Dörfern, die Sie zu diesem Zweck besetzen müssen. Von allzu drängenden Anwerbeversuchen erholt sich die örtliche Bevölkerung aber nur sehr langsam. Bis starke Formationen wie die schwere Reiterei aufgestellt sind, vergehen einige Minuten.

Das stellt die Grafik-Engine der Pyro Studios (**Commandos 2**) – genau wie die Krieger – komplett dreidimensional dar, obwohl sich die Perspektive kaum verändern lässt. Die Entscheidung für die dritte Dimension hat vor allem spieltechnische Gründe. Kein Echtzeit-Kollege nutzt das 3D-Terrain so konsequent aus wie **Praetorians**. Ein Verband von Bogenschützen, der sich auf einem Hügel ver-



HINTERHALT Im Wald bleiben Freund und Feind vor neugierigen Blicken verborgen. Allerdings können sich nur leichte Truppen im Forst verstecken.

BASISLAGER Nur in solchen Dörfern dürfen Sie Nachschub rekrutieren. Zum Schutz haben die Legionäre einen Abwehrturm errichtet und ihn mit Bogenschützen besetzt.

SCHILDKRÖTE Die römische schwere Infanterie schützt sich mit einem Schildwall vor Pfeilhageln

ANSICHTSSACHE Nur für Zwischensequenzen in der Spiel-Engine fährt die Kamera so nah heran.

schanzt hat, kann sich mühelos gegen drei feindliche Gruppen behaupten. Dank Höhenvorteil sehen sie weiter, schießen weiter und treffen besser. Verbergen sie sich dazu unter einem Blätterdach, sind ihnen ihre Opfer im Tal hilflos ausgeliefert. Einer der Gründe, warum Aufklärer zu den wichtigsten Einheiten im Spiel gehören: In solchen Situationen sind sie die einzigen, die den Hinterhalt aufspüren können – auch dank ihrer Haustiere, Raben oder Wölfe, die unbekanntes Gebiet gefahrlos ausspähen.

Weitere taktische Feinheiten ergeben sich durch die Kombination der Kräfte. Jede Waffengattung kommt mit einem Gegnertyp gut zurecht, versagt aber im Clinch mit einem anderen. Die germanische Kavallerie beispielsweise trampelt Plänkler einfach nieder. Gegen die Elite-Lanzenkämpfer zieht sie dagegen den Kürzeren. Jede Einheit hat ihre Spezialität. So fesseln Gladiatoren ihre Opponenten kurzzeitig mit Fangnetzen und Legionäre sind in der Schildkröten-Formation immun gegen Pfeilbeschuss, schleichen dafür aber nur noch übers Schlachtfeld.

20 Aufträge soll die Solo-Kampagne haben, in der Sie als römischer Feldherr an allen Fronten des Reiches gegen Barbaren und innere Feinde kämpfen. Mal belagern Sie ein gallisches Fort, mal eilen Sie einem eingekreisten Präfekten und seinen Männern zu Hilfe, mal müssen Sie selbst einer Übermacht standhalten. Der Schwierigkeitsgrad ist – wie von Pyro gewohnt – nicht von schlechten Eltern. Neulinge werden schon im Tutorial Niederlagen erleben: In der Betaversion ist der höchste von drei Schwierigkeitsgraden voreingestellt. Obwohl die Missionen einen guten Eindruck machen, liegt die wahre Zukunft von **Praetorians** wohl im Mehrspielermodus. Auf den gut ausbalancierten Karten für bis zu acht Spieler aufseiten der Römer, Gallier und Ägypter gewinnt einzig der bessere Feldherr, nicht derjenige, der die schönere Basis bauen kann. Spätestens eine halbe Minute nach Beginn einer Partie kommt es zu den ersten Scharmützeln, da sofort ein Wettlauf um die anfangs neutralen Dörfer entsteht. Einigeln, Vorstoßen, Abwehrtürme bauen, Hügel besetzen, aufklären – **Praetorians** spielt sich unglaublich temporeich, es gibt keine Minute Leerlauf!

ERSTEINDRUCK

*Die Vorabversion macht Lust auf mehr, auch wenn Pyro noch an der Bedienung feilen muss. Wer will schon ein Dutzend Tastaturkommandos auswendig lernen, um in Multiplayer-Partien rechtzeitig reagieren zu können? Für viele aus der **C&C**-Fraktion ist **Praetorians** wahrscheinlich zu kompliziert.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Pyro Studios
Anbieter .... Eidos Interactive
Termin .... Februar 2003

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Im November dieses Jahres hat Harry Potter seinen zweiten PC-Auftritt. Auch der Nachfolger wird sich als „Tomb Raider Light" mit Adventure-Einlagen an ein jüngeres Publikum wenden, aber einige Neuerungen bieten – zum Beispiel einen Tag-und-Nacht-Zyklus. Tagsüber bringen Sie Harry neue Zaubersprüche bei, des Nachts dürfen Sie die Umgebung erkunden. Sie schleichen wie Meisterdieb Garrett, lugen um Ecken und lenken die Gegner mit Zaubersprüchen ab, um vorbeizuhuschen.

Will **Rock**

Der Spaß-Shooter **Serious Sam** bekommt Konkurrenz: **Will Rock**. Darin übernimmt der Spieler die Rolle des gleichnamigen Anti-Helden Willford Rockwell, kurz Will Rock genannt. Weil ein Titan Besitz von Wills Körper ergriffen hat, landet er im antiken Griechenland. Dort steuern Sie Will aus der Ego-Perspektive durch zehn Levels und kämpfen gegen Feinde, deren Ursprung in der griechisch-römischen Mythologie liegt. Als Waffe steht Ihnen zum Beispiel eine Armbrust zur Verfügung, die Flammen- und Giftpfeile verschießt. Die Besonderheit von **Will Rock**: Die Umgebung soll, ähnlich wie **Red Faction**, in ihre Einzelteile zerlegt werden können. Termin: Februar 2003.



SPLINTER CELL

„Deutsche Version erscheint **ungekürzt**"

PC Games: Warum sollte man schleichen, wenn man auch schießen kann?
Gobbi: „Uns ist es wichtig, dem Spieler so viel Freiheit wie möglich zu lassen. Wenn er schießen will, so kann er das machen. Es gibt allerdings auch Missionen im Spiel, in denen es vorgeschrieben ist, zu schleichen – ein Alarm würde das Ende bedeuten."
PC Games: Wird es Änderungen in der deutschen Version geben?
Gobbi: „Wir veröffentlichen eine international einheitliche, unzensierte Version. Die deutsche Version erscheint ungekürzt und ist ab 16 Jahren freigegeben."
PC Games: **Splinter Cell** ist eine Konsolenumsetzung. Wie sieht das Speichersystem aus?
Gobbi: „Ob der Spieler immer oder nur auf Speicherpunkten wird speichern können, diskutieren wir gerade."
PC Games: Inwiefern unterscheidet sich die Xbox-Version von der PC-Version?
Gobbi: „Was das Spiel betrifft, sind beide Versionen identisch. Logischerweise fällt die Steuerung auf dem PC dank Maus- und Tastaturkombination etwas leichter. Auch die Grafik sieht dank der höheren Auflösung noch besser aus."



GRÉGOIRE GOBBI ist stellvertretender Generaldirektor bei Ubi Soft



Mechwarrior 4: Mercenaries

Mechwarrior 4: Mercenaries benutzt dieselbe Grafik-Engine wie das zwei Jahre alte **Mechwarrior 4** – und sieht daher leicht betagt, aber immer noch ordentlich aus. Spielerisch orientiert man sich dagegen eher am zweiten Teil: Sie übernehmen das Kommando über eine Mech-Gruppe, geben Befehle an die Mitstreiter oder springen per Tastendruck gleich ins gewünschte Cockpit, um die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Erscheinungstermin: November 2002.

Breed

Der Halo-Konkurrent Breed wurde auf die erste Hälfte 2003 verschoben. Derzeit kümmern sich die Entwickler um den letzten Feinschliff hinsichtlich der Grafik und der Missionen. Außerdem will man die Grafik-Engine so programmieren, dass von Fans problemlos Mods erstellt werden können.

Tomb Raider 6

Lara-Fans werden sich gedulden müssen: Eidos hat den Erscheinungstermin von Tomb Raider: Angel of Darkness auf den Februar 2003 verschoben. Bis dahin wollen die Entwickler von Core Design noch Feintuning betreiben.

GTA-Kinofilm

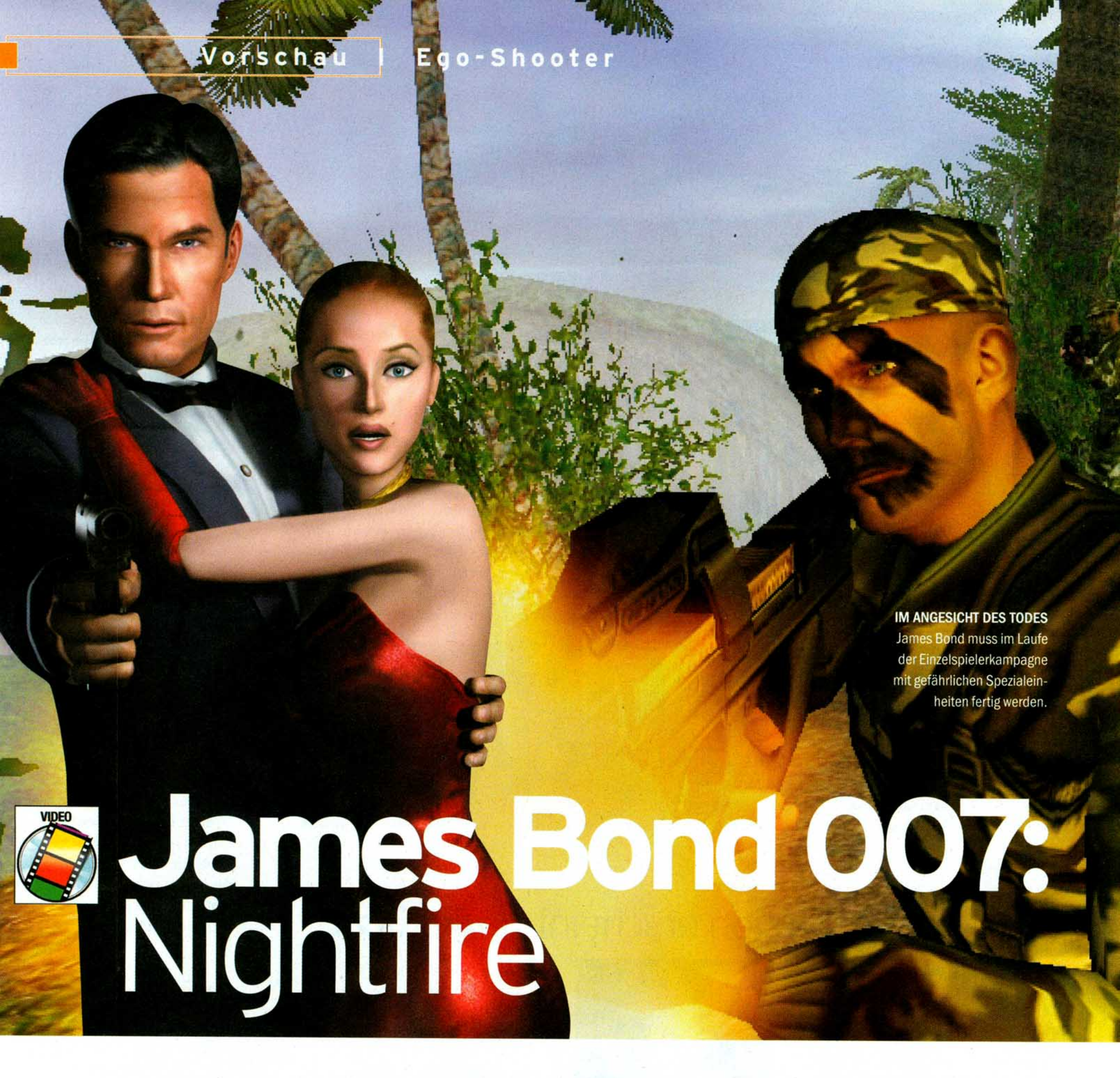
Die GTA-Entwickler Rockstar sind derzeit auf der Suche nach einer Produktionsfirma, die einen GTA-Kinofilm umsetzt. Bisher ist man jedoch noch nicht fündig geworden. Ob es also tatsächlich einen Film geben wird, ist im Augenblick noch zweifelhaft.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	19%	Doom 3	Ego-Shooter | Ende 2003	Activision
2	16%	Splinter Cell	Taktik-Shooter | 30. Januar 2003	Ubi Soft
3	15%	Deus Ex 2: Invisible War	Action-Adventure | Februar 2003	Eidos
4	12%	GTA: Vice City	Action-Adventure | N. n. b.	Take 2
5	11%	CS: Condition Zero	Taktik-Shooter | September 2002	Vivendi Universal
6	8%	Unreal 2	Ego-Shooter | Januar 2002	Infogrames
7	6%	Max Payne 2	Third-Person-Shooter | 2003	Take 2
8	5%	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter | Erhältlich	Vivendi Universal
9	4%	Freelancer	SciFi-Action | Februar 2002	Microsoft
10	4%	Half-Life 2	Ego-Shooter | 2003	Nicht bekannt

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



IM ANGESICHT DES TODES James Bond muss im Laufe der Einzelspielerkampagne mit gefährlichen Spezialeinheiten fertig werden.

James Bond 007: Nightfire

Wer trinkt am laufenden Band Martinis, schleppt die dollsten Oscar-Preisträgerinnen ab und fährt auch noch die geilsten Autos? **Bingo – James Bond.**

007 ist einfach nicht totzukriegen. Seit 40 Jahren versuchen Superschurken und Oberganoven, den britischen Top-Agenten aus seinem Anzug zu pusten. Bislang ohne Erfolg, denn der smarte Spion schaffte es am Ende immer, den Spieß umzudrehen – zumindest auf der Leinwand. Ob auch Sie das Zeug zur Doppel-Null haben, können Sie bald selbst ausprobieren. Am 29. November veröffentlicht Electronic Arts den Ego-Shooter **James Bond 007: Nightfire**. Wir haben den Agenten-Shooter anhand einer spielbaren Beta bis aufs letzte Byte ausspioniert – hier ist unser Bericht.

Raphael Drake ist ein reicher Industrieller und sorgt sich um das Wohl der Menschheit. Angesichts der Bedrohung durch verrottende Nuklearsprengköpfe in den ehemaligen Ostblockstaaten bietet er den Regierungen großzügig seine Hilfe bei der Verschrottung an. Wer jetzt glaubt, der Typ wäre mit Mutter Teresa verwandt, hat wohl noch nie einen James-Bond-Film gesehen. Natürlich ist Drake scharf auf die Sprengköpfe, um mit ihnen die Welt zu erpressen. Und dreimal dürfen Sie raten, welcher Geheimagent Drake aufhalten soll. Sein Name ist Bond. James Bond.

Die Story von **007 Nightfire** hat nichts mit dem aktuellen Spielfilm **Stirb an einem anderen Tag** zu tun, der am 28. November in die Kinos kommt. Entwickler Gearbox (**Counter-Strike: Condition Zero, Halo** für PC, **Tony Hawk's Pro Skater 3**) wählte extra ein eigenes Szenario, um beim Missionsdesign möglichst freie Hand zu haben. Und diesen Freiraum haben die Designer gut genutzt, denn das Spiel ist bis zum Rand voll gestopft mit bekannten Action-Szenen quer durch alle Bond-Spielfilme. Mal geben Sie einer flüchtenden Kollegin mit einem Scharfschützengewehr Feuerschutz, in einer anderen Situation attackiert Sie ein Hubschrauber, während Sie in der Kabine einer Seilbahn festsitzen. Besonders heikel: Sie fahren mit einem Lift an der Außenfassade eines Hochhauses nach unten und werden dabei mit Raketen- und Maschinengewehrfeuer unter Beschuss genommen. Natürlich bricht der



SAG NIEMALS NIE Die Half-Life-Engine ist zwar steinalt, liefert dank Technologie-Upgrade aber immer noch respektable Ergebnisse.

Agenten-Spielzeuge

Ohne die kleinen Erfindungen von High-Tech-Tüftler Q wäre selbst unser Top-Spion James Bond aufgeschmissen. Wir stellen die wichtigsten Gerätschaften vor.

Der Aktenkoffer entfaltet sich zum vollautomatischen Maschinengewehr oder in eine hochexplosive, ferngesteuerte Bombe.

Mit dem Autoschlüssel starten Sie nicht nur den Wagen, sondern schalten auch Ihre Gegner mit einem Stromschlag aus.

Mit dem Laser der Armbanduhr sind kleine Schlösser kein Problem. Natürlich zeigt die Armband-Uhr auch die aktuelle Windows-Zeit an.

Das Handy ist zum Telefonieren oder Speichern von Telefonnummern unbrauchbar, gibt aber einen klasse Enterhaken ab.

In der Kreditkarte befindet sich eine CD-ROM mit einem Computervirus. Einmal infiziert, kann Erfinder Q sämtliche Daten auf dem PC analysieren.

Einen Kugelschreiber kann man immer mal gebrauchen. Vor allem, wenn der Stift Betäubungspfeile abschießt.

„Hast du mal Feuer?" Neben dem Anzünden von Zigaretten kann das Feuerzeug auch prima als Kamera benutzt werden.

Mit dem PDA knackt James jedes Schloss. Wie im richtigen Leben ist der Minicomputer sonst nicht zu gebrauchen.

Fahrstuhl dadurch langsam auseinander und Sie müssen sich schnell etwas einfallen lassen, sonst krachen Sie mit dem Haufen Schrott Hunderte von Meter in die Tiefe. Das Level- und Missionsdesign hebt sich die gesamte Spielzeit über wohltuend von anderen Shootern ab und erreicht schon fast **Half-Life**-Niveau. Die Geschichte wird in Videoclips mit Rendergrafik erzählt; beispielsweise besitzt jede der neun Missionen unserer Beta-Version einen aufwendigen Vor- und Abspann, inklusive zwei bis vier Zwischensequenzen – insgesamt mehr als 30 Minuten pure **Bond**-Atmosphäre. Die Jagd auf Raphael Drake führt Sie dabei rund um den Globus. Sie schleichen durch ein Schloss in den Alpen (inklusive Seilbahn!), liefern sich auf einem lauschigen Eiland im Süd-Pazifik heiße Feuergefechte oder erkunden im Raumanzug eine Weltraumstation.

Typisch für James Bond sind die High-Tech-Spielzeuge, mit denen der Spion in Diensten Ihrer Majestät auch die unmöglichsten Situationen ohne Kratzer übersteht (siehe Extra-Kasten). Besonders wichtig: die Sonnenbrille von Q. In den Schleichmissionen ist diese Sehhilfe extrem nützlich, da sie drei wichtige Funktionen innehat: Mit dem Röntgenblick erspähen Sie, was hinter verschlossenen Türen vor sich geht oder – typisch Bond – welche Sorte Unterwäsche die weiblichen Modelle so tragen. Natürlich lassen sich damit auch Wachmänner hinter Wänden ausmachen, glücklicherweise bleibt Ihnen bei der männlichen Spezies der Blick auf rosafarbene Schlüpfer erspart. In dunklen Gängen oder Räumen schalten Sie auf den Restlichtverstärker um und mit der Infrarot-Kamera können Sie Lichtschranken frühzeitig erkennen, so dass Sie keinen Alarm auslösen.

Stichwort Alarm: Unsere Beta-Version wies noch einige Bugs auf. Beispielsweise gab es Probleme beim Laden von Spielständen, stellenweise „hakte" der Sound und auch die Framerate war nicht immer optimal – trotz Athlon XP 2200, Geforce4 Ti-4600 und 512 MB RAM. Da das bei einer Beta-Version nicht allzu verwunderlich ist, gibt es von unserer Seite erst mal Entwarnung. Spätestens beim Test in der nächsten Ausgabe werden wir ja sehen, ob James Bond in den Schreibtischdienst zu Miss Moneypenny versetzt werden muss.

ERSTEINDRUCK

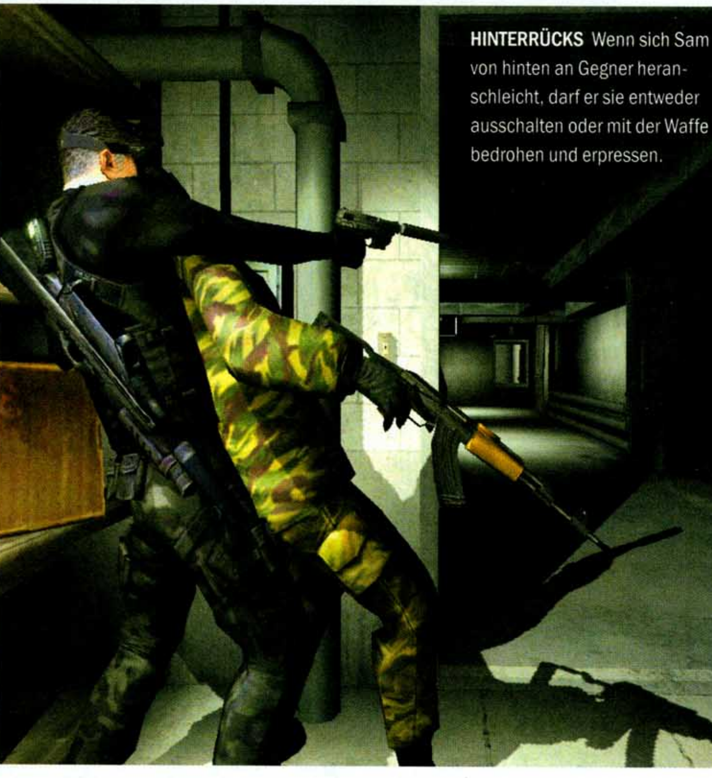
Aufgrund der Engine war ich erst skeptisch, doch die Beta hat's mir angetan. ***007 Nightfire*** *ist dank der Videos und Actionsequenzen ein ungewöhnlicher Shooter, der eines auf keinen Fall ist: langweilig.* DIRK GOODING

Entwickler .... Gearbox Software
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 29. November 2002

Splinter Cell



STICKIG Geworfene Rauchgranaten bedeuten einen Vorteil für Sam: Die Gegner sehen nichts und sind mit Husten beschäftigt.



HINTERRÜCKS Wenn sich Sam von hinten an Gegner heranschleicht, darf er sie entweder ausschalten oder mit der Waffe bedrohen und erpressen.

Vergessen Sie alles, was Sie über Tom-Clancy-Spiele bisher wissen: **Splinter Cell wird anders – und eine Klasse besser.**



SPIDERMAN Als Fensterputzer wird Sam Fisher nicht durchgehen...

Geheimagent Sam Fisher ist jemand, der stets haarscharf am Tod vorbeischrammt. Schon das Tutorial ist aufregend: Explosionen erschüttern ein Gebäude, Gänge stürzen ein, Rauch versperrt die Sicht. Der Spieler lernt in diesem hitzigem Umfeld die Steuerung: Die Pfeiltasten bewegen Sam wie in einem 3D-Shooter in die gewünschte Richtung, die Kamera lässt sich mit der Maus frei in alle Richtungen drehen. Beim Spielen fällt sofort eines ins Auge: die Hochglanz-Grafik. Die neueste **Unreal**-Technologie haben die Entwickler bis zum Anschlag ausgereizt. Partikeleffekte wie Feuer und Nebel schauen so realistisch aus, als würde man einen Film sehen. Die Schatten, die von Lichtquellen aus entstehen und im physikalisch korrekten Verhältnis an Böden, Wänden und Decken wandern, machen die Optik plastisch.

Sam hangelt sich an Röhren, während unter ihm die Flammen lodern, und springt über klaffende Löcher, bis er in einen Raum voll mit dunklem Qualm gelangt. In einem gewöhnlichen Action-Spiel müssten Sie umdrehen und einen alternativen Weg suchen. In **Splinter Cell** nehmen Sie eine coole Pose ein, zielen mit der Pistole und schießen die Fenster kaputt, damit der Rauch entweichen kann – der Weg ist frei.

In einer anderen Mission steht Sam lautlos in einem engen Gang, als überraschend eine Wache aufkreuzt. Ein Schuss auf die Neonlampe genügt, um alles in Dunkelheit zu hüllen. Sam stützt sich mit Händen und Füßen gegen die Wände, klettert hoch und klemmt sich wie eine Spinne, die still auf ihre Beute wartet, in den Zwischenraum. Das Nachtsichtgerät verrät, wann der verwirrte Widersacher direkt un- ter Ihnen verweilt – jetzt dürfen Sie das Zielobjekt mit einem geräuschlosen Kick bewusstlos schlagen.

Die Möglichkeiten, einen Gegner auszuschalten, sind vielfältig: Sam drückt sich mit dem Rücken an Wände, lugt um Ecken und schleicht sich auf diese Art und Weise unbemerkt an Feinde heran, wenn ihm die gerade den Rücken zudrehen. Oder er schießt durch wehende Vorhänge, auf denen sich die Schatten der Gegenspieler abzeichnen. Das hat Stil – sogar ohne Bullet-Time.

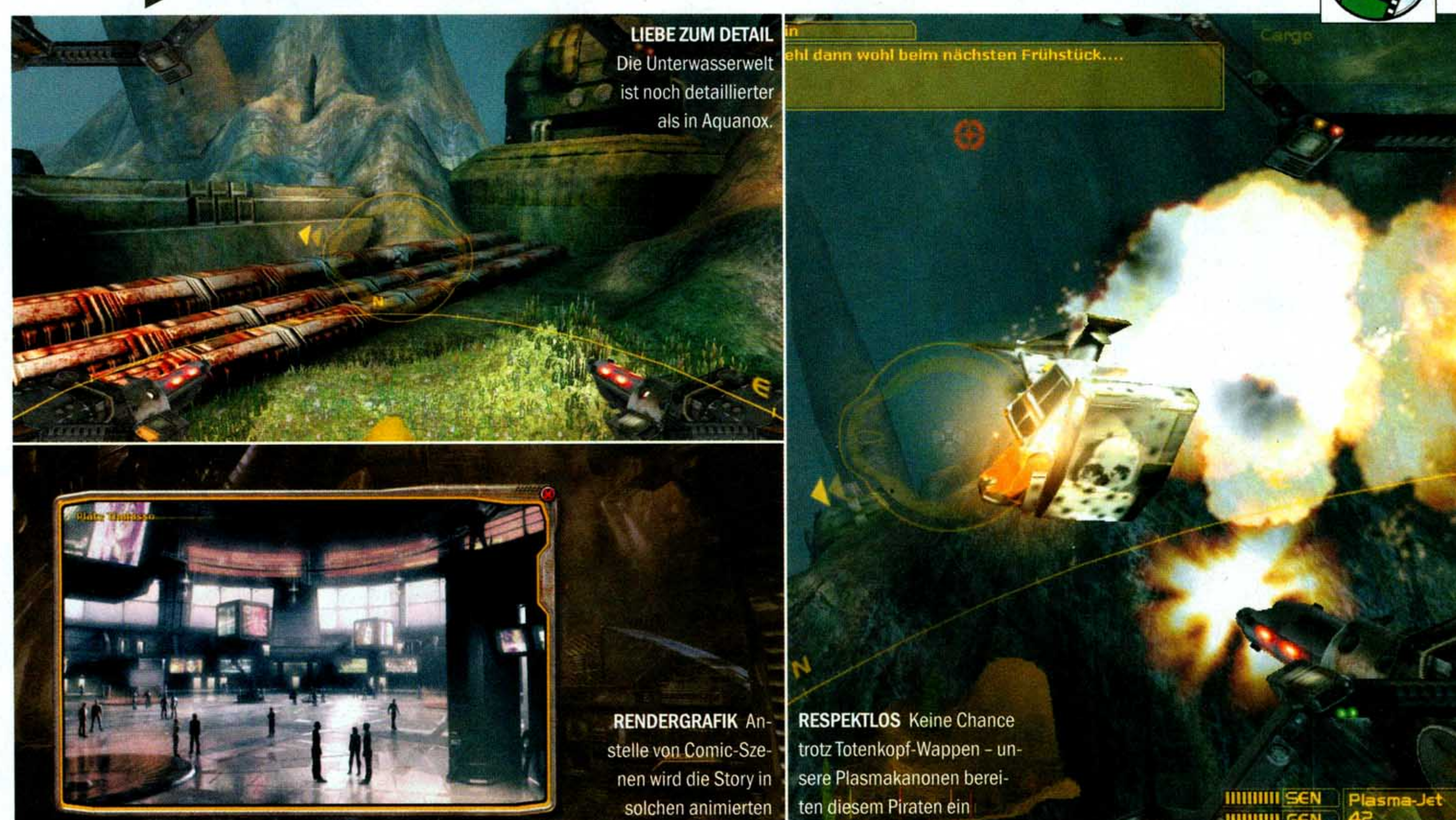
ERSTEINDRUCK

Splinter Cell wurde auf Januar verschoben, weil die Entwickler noch Feintuning vornehmen – das bedeutet erstens, dass ich noch etliche Monate auf den Titel warten muss und zweitens, dass er noch besser wird, als er sich jetzt schon spielt. Dieser Titel wird ganz, ganz groß! THOMAS WEISS

Entwickler .... Ubi Soft Montreal
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... Januar 2003

Aquanox 2: Revelation

VIDEO



LIEBE ZUM DETAIL Die Unterwasserwelt ist noch detaillierter als in Aquanox.

RENDERGRAFIK Anstelle von Comic-Szenen wird die Story in solchen animierten Renderbildern erzählt.

RESPEKTLOS Keine Chance trotz Totenkopf-Wappen – unsere Plasmakanonen bereiten diesem Piraten ein schnelles Ende.

Das Mannheimer Entwicklerstudio Massive Entertainment hörte bei der Entwicklung von Aquanox 2 auf die wohl wichtigste Meinung – **nämlich die der Aquanox-Fans**.

Tolle Grafik, spannende Missionen und jede Menge Adrenalin – der Unterwasser-Shooter **Aquanox** ist für Actionfans ein durchaus lohnenswerter Tauchgang. Beim „Drumherum" hatte das deutsche Entwicklerstudio Massive Development leider kein glückliches Händchen: Die Story ist lieblos per 2D-Standbild und Sprachausgabe in Szene gesetzt, die Menüs im Spiel lassen sich nur per Tastatur bedienen und die Joystick-Steuerung verdient das Prädikat „untauglich".

„Wir haben uns die Kritik der Spieler zu Herzen genommen", versicherte uns Alexander Jorias bei einem Besuch in der Redaktion. Als Designer war er maßgeblich an der Entwicklung von **Aquanox** beteiligt und arbeitet zusammen mit dem Rest von Massive am Nachfolger **Aquanox 2: Revelation**. „Die Steuerung wurde komplett überarbeitet, das Interface lässt sich nun kinderleicht bedienen", erklärte Jorias, während er uns eine weit fortgeschrittene Beta-Version von **Revelation** vorstellte. Auch die Präsentation der Geschichte wurde umgekrempelt. Anstelle von gezeichneten 2D-Bildchen spielt die Handlung nun in animierten Renderbildern, die Stimmen der Charaktere werden von professionellen Synchronsprechern gesprochen. Zwar gibt es immer noch keine Videos oder Sequenzen innerhalb der Spielgrafik, besser als die bunten Comic-Zeichnungen aus **Aquanox** sind die neuen Bilder aber allemal. Die Hintergrundgeschichte selbst hat nichts mit **Aquanox** zu tun – anstelle von Emerald „Dead Eye!" Flint spielen Sie den jungen und unerfahrenen William Drake, dessen Schiff von Söldnern gekapert wird. Gezwungenermaßen schließen Sie sich dem Haufen an und begeben sich auf die Suche nach sagenhaften Schätzen.

Thema Technik: Die Krass-Engine wurde in vielen Bereichen komplett renoviert. Mehr als ein Drittel der Programm-Routinen sind neu, was man der Grafik deutlich ansieht: Die Unterwasserwelt wirkt jetzt düsterer und die Beleuchtung ist von der Tiefe abhängig, in der man sich befindet. Auch die Schiffe sehen jetzt dank spiegelnder Oberflächen sowie Schmutz- und Rostflecken noch besser aus als in **Aquanox**.

ERSTEINDRUCK

*Massive hat in **Revelation** fast alle Kritikpunkte ausgemerzt, die mich in **Aquanox** gestört haben. Grafik, Missionen, Steuerung – alles nur vom Feinsten. Der öde Story-Modus nervt aber noch immer.* DIRK GOODING

Entwickler .... Massive Development
Anbieter .... Jowood
Termin .... 29. November 2002

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Post Mortem

Microïds (Syberia) arbeitet derzeit an einem Spiel namens Post Mortem. Das an den Film Noir angelehnte Adventure ist zeitlich zwischen den beiden Weltkriegen angesiedelt und versetzt den Spieler nach Paris. Sie sind Privatdetektiv Gus MacPherson und werden von einer geheimnisvollen Frau engagiert, um den Mord an ihrer Schwester und ihrem Stiefbruder aufzuklären. Post Mortem bietet eine dynamische Storyline, die durch die so genannte „natural dialogue engine" unterstützt wird, die es Ihnen ermöglicht, in Gesprächen nicht nur verschiedene Sätze, sondern auch den Tonfall auszuwählen und so direkt Ihre Gesprächspartner zu beeinflussen. Das Spiel erscheint voraussichtlich noch dieses Jahr.



Golden Land



Das russische Entwicklerteam Burut (Kreed) hat mit Golden Land ein ausgesprochen interessantes Rollenspiel in der Mache. In diesem epischen Spiel ist es Ihre Aufgabe, allein oder mit Freunden dem Höllenfürst Drah-Shoo Paroli zu bieten, der bereits zum zweiten Mal das friedliche Gold Land unterjochen will. Die riesige Spielumgebung besteht aus drei Kontinenten mit insgesamt über 200 begehbaren Locations. Highlight ist die eigens programmierte Engine, die alle Vorgänge physikalisch korrekt berechnet und eine vollständig interaktive Umgebung garantiert. Wann das Spiel erscheint und ob es Diablo oder Baldur's Gate zum Vorbild hat, ist noch nicht bekannt.

RUNAWAY

„Spieler und Publisher **sollten sich beruhigen.**"

PC Games: Warum habt Ihr Euch für die Entwicklung eines klassischen Point & Click-Adventures entschieden, anstatt auf 3D zu setzen?

Pinilla: „Weil es ganz einfach unser Lieblingsgenre ist. Vor **Runaway** haben wir bereits an zwei Adventures gearbeitet und wollten dem Genre treu bleiben. Lediglich einige technische Neuerungen haben wir dem Spiel hinzugefügt. In unseren Augen ist das Point&Click-System keinesfalls abgeschrieben; es benötigt lediglich etwas frischen Wind."

PC Games: Welche Spiele haben Euch zu **Runaway** inspiriert?

Pinilla: „Es waren nicht nur Spiele, auch Filme wie beispielsweise **Pulp Fiction**. Wir sind allerdings große Fans der ersten beiden Monkey Island-Teile und ich denke man wird - ob man nun will oder nicht - immer von dem inspiriert, was man mag."



FELIPE GÓMEZ PINILLA ist Spieldesigner bei den Pendulo Studios.

PC Games: Noch vor ein paar Jahren gab es viele Adventures und Spiele wie **Day Of The Tentacle** waren Superhits. Heutzutage produziert selbst Lucas Arts 3D-Adventures mit hohem Action-Anteil. Was ist passiert?

Pinilla: „Da gibt es viele Gründe. Zum einen sind 2D-Titel in der Produktion weitaus zeit- und kostenintensiver. Außerdem lassen sich die meisten Point&Click-Titel nicht auf Konsolen portieren, da sie sich am Besten mit einer Maus steuern lassen. Auf der anderen Seite gibt es viele phantastische Spiele, die nicht auf dem klassischen Point&Click-System basieren. Ich denke, sowohl Spieler als auch Publisher sollten sich beruhigen und neuen Ideen eine Chance geben."

PC Games: Wird es eine Fortsetzung zu **Runaway** geben?

Pinilla: „Ich fürchte, es ist noch zu früh, um über ein Sequel zu sprechen. Allerdings würde ich Brian und Gina sehr gerne wieder zusammen in einem Adventure sehen."

Runaway

Die ersten Outtakes aus der Synchronisation von Runaway wurden veröffentlicht. Christian Stark spricht Hauptcharakter Brian und kommt ins Schleudern - Publisher dtp will demnächst weitere Pannen veröffentlichen und alle Sprecher vorstellen. Auf www.pcgames.de halten wir Sie auf dem Laufenden.

AO - The Notum Wars

Mit The Notum Wars startet FunCom das Online-Rollenspiel Anarchy Online neu. Das Rundum-sorglos-Paket enthält Bugfixes, die für mehr Server-Stabilität sorgen sollen, und Erweiterungen für das eigentliche Spiel, wie etwa neue Fahrzeuge. The Notum Wars erscheint am 25. November und wird € 19,95 kosten.

Baphomets Fluch 2.5

Das Fanprojekt Baphomets Fluch 2.5 kommt voran. Dem Programmierteam Mind Factory gelang es, Alexander Schottky für die Sprachaufnahmen zu gewinnen; auf der offiziellen Homepage http://baphomet.gamesweb.com wurden außerdem Ausschnitte des Soundtracks veröffentlicht.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Publisher
1	34%	Gothic 2	Rollenspiel | November 2002	Jowood
2	13%	World of Warcraft	Online-Rollenspiel | Februar 2004	Vivendi-Universal
3	11%	Baphomets Fluch 3	Adventure | August 2003	Revolution
4	10%	Sam & Max 2	Adventure | 2004	Lucas Arts
5	10%	SW: Knights o. t. Old Republic	Rollenspiel | März 2003	Lucas Arts
6	7%	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel | Dez. 2002	Lucas Arts
7	5%	Morrowind Add-on	Rollenspiel | 2003	Ubi Soft
8	4%	Icewind Dale 2	Rollenspiel | Erhältlich	Virgin Interactive
9	3%	Runaway	Adventure | November 2002	dtp
10	3%	Vollgas 2	Adventure | 2003	Lucas Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Runaway: A Road Adventure



BRUCHLANDUNG Ob Brian für den desolaten Zustand des Flugzeugs verantwortlich ist, wissen wir nicht. Verwendung hat er für das Wrack sicherlich allemal.



EY An dem pfundigen Türsteher kommen wir bestimmt nicht ohne weiteres vorbei.



EY An dem pfundigen Türsteher kommen wir bestimmt nicht ohne weiteres vorbei.

Vor einem Jahr der Schock: **Dinamic ist pleite, die Adventure-Hoffnung Runaway erscheint nur noch in Spanien**. Die Suche nach einem bereitwilligen Publisher beginnt.

Die lange Wartezeit hat jetzt endlich ein Ende. Im November bringt der Hamburger Publisher dtp das klassische Point&Click-Adventure komplett übersetzt und frisch synchronisiert in den Handel. Die Mischung aus computermodellierten 3D-Charakteren und gemalten 2D-Hintergründen ist zwar anfangs gewöhnungsbedürftig, offenbart jedoch bereits nach kurzer Zeit einen ganz eigenen Charme. Von der grafischen Gestaltung abgesehen ließen sich die Entwickler auf keine Experimente ein. **Runaway** ist so humorvoll wie **Monkey Island**, knifflig wie **Day Of The Tentacle**, durchgestylt wie **Vollgas** und spannend wie **Baphomets Fluch**. Sie sind Brian Basco, ein gewöhnlicher Physikstudent, dessen Leben sich schlagartig verändert, als ihm die vollbusige Gina vors Auto läuft und er sie ins nächstgelegene Krankenhaus bringt, wo ihr prompt mysteriöse Gestalten nach dem Leben trachten. Das schweißt Brian und Gina zusammen und so durchlebt das ungleiche Gespann eine abgefahrene Odyssee, trifft auf zahlreiche bizarre Gestalten und löst knackige Rätsel. Die werden im Spielverlauf zunehmend abgedrehter. Liegt des Rätsels Lösung anfangs noch auf der Hand, müssen Sie später schon mehrmals um die Ecke denken, damit Sie weiterkommen. Was bis jetzt von **Runaway** zu sehen war, stimmt positiv. Das Spiel wirkt wie aus einem Guss und sieht auch ohne 3D-Umgebung fantastisch aus. Für eine professionelle Vertonung sorgt unter anderem Synchronsprecher Christian Stark, der Brian seine Stimme leiht und bereits als göttlicher Berater in **Black & White** zu hören war.

ERSTEINDRUCK

Runaway beweist eindrucksvoll, dass klassische Point&Click-Abenteuer noch lange nicht zum alten Eisen gehören, wartet mit ansprechenden Rätseln auf und hat das Zeug dazu, mehr als nur ein lange verschollen geglaubter Adventure-Geheimtipp zu werden. DAVID BERGMANN

Entwickler .... Pendulo Studios
Anbieter .... dtp
Termin .... November 2002


Screenshot von „Anno 1503©"
ANNO 1503© 1998-2002 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Der Kaiser der Spiele-PCs
ANNO 2002
PC-SPEZIALIST
Intel® Pentium® 4 2,4 GHz
• Intel® Pentium® 4 Prozessor (FSB 533) mit 2,4 GHz • Markenmainboard mit 4xPCI, 1 (8 x) AGP, 3xDIMM, USB 2.0, etc. • 256 MB superschneller DDR RAM PC333 Markenspeicher • Grafikkarte powered by ATI RADEON 9700Pro mit 128 MB DDR und TV-Out • 80 GB Markenfestplatte • Schneller 48x12x48x CD-Brenner • Schnelles 16x48x DVD-Laufwerk • Firewire onboard • Creative Soundblaster 5.1 • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung
intel inside pentium 4
ATI RADEON
1399,-
Servicekauf möglich: 24 x 65,- Euro*
Symbolfoto
DVD
CREATIVE
PC SPEZIALIST
Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music
...einfach sympathisch!

GIGGS.
DAVIDS.
CARLOS.








OHNE DICH SIND SIE NICHTS.







It's in the game™

Du bist der 12. Mann.









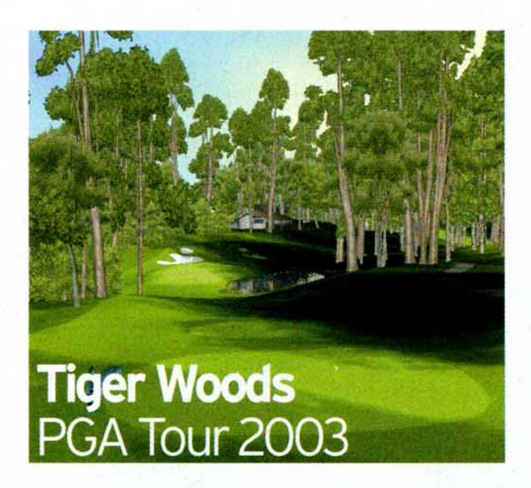




Du stehst im Bernabeu Stadion. Es ist das Finale. Der Controller liegt in deiner Hand. Giggs spielt in deinem Team. Wenn er heute schlecht spielt, ist es deine Schuld. Macht er ein Tor, ist er der Held. Das ist Fussball. Geh auf den Platz. Du bist der 12. Mann. fifa2003.ea.com

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

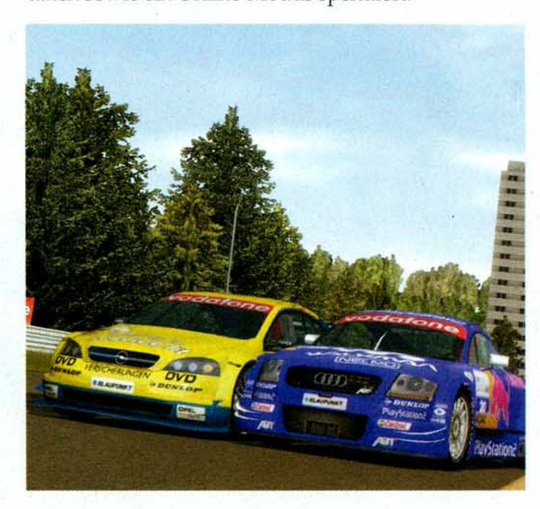


Tiger Woods PGA Tour 2003

Die Feature-Liste ist lang: Verbesserte 3D-Grafik, sechs neue Spielmodi, leichtere Zugänglichkeit für Anfänger, ein True-Swing-Modus (Echtzeitschwung) und sogar Golfkommentatoren bietet EA Sports dieses Jahr auf, um Microsofts Links 2003 die Vorherrschaft zu entreißen. Wie in EA-Sports-Spielen schon selbstverständlich, ist Tiger Woods nicht der einzige Star: Ty Tryon und Jesper Parnevik sind zwei weitere der integrierten PGA-Profis. Das Spiel soll ab dem 22. November in den Händlerregalen stehen, einen ersten Eindruck können Sie sich jedoch schon anhand des Videos auf unserer Heft-DVD verschaffen.

DTM Race Driver

Das Team von Codemasters gibt sich richtig Mühe und erweitert das Rennspiel bis zum Februar 2003 gegenüber der bereits erhältlichen PlayStation2-Version. So können auf dem PC 20 statt bisher 14 Fahrzeuge dargestellt werden, die man dank implementiertem EAX und 5.1-Soundoption auch in besserer Qualität hören kann. Neben einem erweiterten Qualifying-Modus und Schadensmodell werden dem Spieler auch die aktuellsten Fahrer- und Streckendaten sowie ein Online-Modus spendiert.



MERCEDES-BENZ WORLD RACING

„Der Spieler mimt **den Werksfahrer**"

PC Games: Was ist der aktuelle Erscheinungstermin von **MBWR**?

Leicht: „**World Racing** erscheint zunächst in einer Fassung für die Xbox. Eine PC-Fassung von **World Racing** soll noch im ersten Quartal 2003 auf den Markt kommen."

PC Games: Wie sieht der Produktionsstatus von **MBWR** aus?

Leicht: „Wir befinden uns in der Schlussphase. Unsere Technik steht und die Szenarien sind fertig. Es liegen noch etwa vier Wochen Arbeit vor uns, um alle optischen und technischen Highlights umzusetzen."

PC Games: Gibt es einen Karriere-Modus? Falls ja, wie sieht der genau aus?

Leicht: „Ja, der Karriere-Modus ist das Kernstück von **World Racing**. Der Spieler übernimmt die Position eines Werksfahrers. Zu Beginn wählt er sich einen Charakter und diese Figur speichert im Verlauf des Spiels seine Fahrleistungen, Platzierungen und sogar Daten über sein Fahrverhalten."



ANDREAS LEICHT ist zuständig für PR und Qualitätssicherung bei Synetic

PC Games: Wie weit geht die Zusammenarbeit mit Mercedes-Benz? Kannst du uns ein Beispiel nennen?

Leicht: „Uns wurden nicht nur technische Zeichnungen und Daten, digitale Soundaufzeichnungen für Motorengeräusche und andere benötigte Detaildaten zur Verfügung gestellt. Zur Recherche an Klassikern wie der Pagode wurde uns auch ein Besuch in Stuttgart ermöglicht und wir konnten im Museum und an anderen Orten die Wagen detailliert ablichten."

PC Games: Gibt es in **MBWR** Tuning-Möglichkeiten?

Leicht: „Auf ein generelles Tuning der Fahrzeuge haben wir bei **World Racing** verzichtet. Durch die eng gestaffelte Fahrzeugpalette ist ein Tuning nicht nötig. Das bedeutet aber für den Spieler nicht, dass er auf die Modelle von AMG verzichten muss."

Colin McRae 3

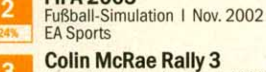
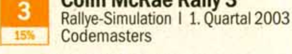
Auf der Cover-DVD finden Sie ein neues Video mit Spielszenen des dritten Colin McRae-Teils. Laut Codemasters darf sich der PC-Spieler gegenüber den grob aufgelösten Konsolen-Fassungen jedoch auf eine noch schönere Grafik freuen. Die Arbeit an den Strecken und Autos sowie dem Handling ist abgeschlossen, die Engländer arbeiten jetzt am Engine-Tuning.

Tony Hawk 4

Das beliebte Funsport-Spiel steht auf dem PC ohne Nachfolger da – zumindest in diesem Jahr. Zwar wird eine Umsetzung des vierten Teils der Tony Hawk-Serie von Publisher Activision nicht generell ausgeschlossen, doch liegen zurzeit keine Planungen diesbezüglich vor. Besonders schade, wenn man den coolen Soundtrack gehört hat: System of a Down, Iron Maiden und Sex Pistols geben sich die Ehre, genauso wie AC/DC.

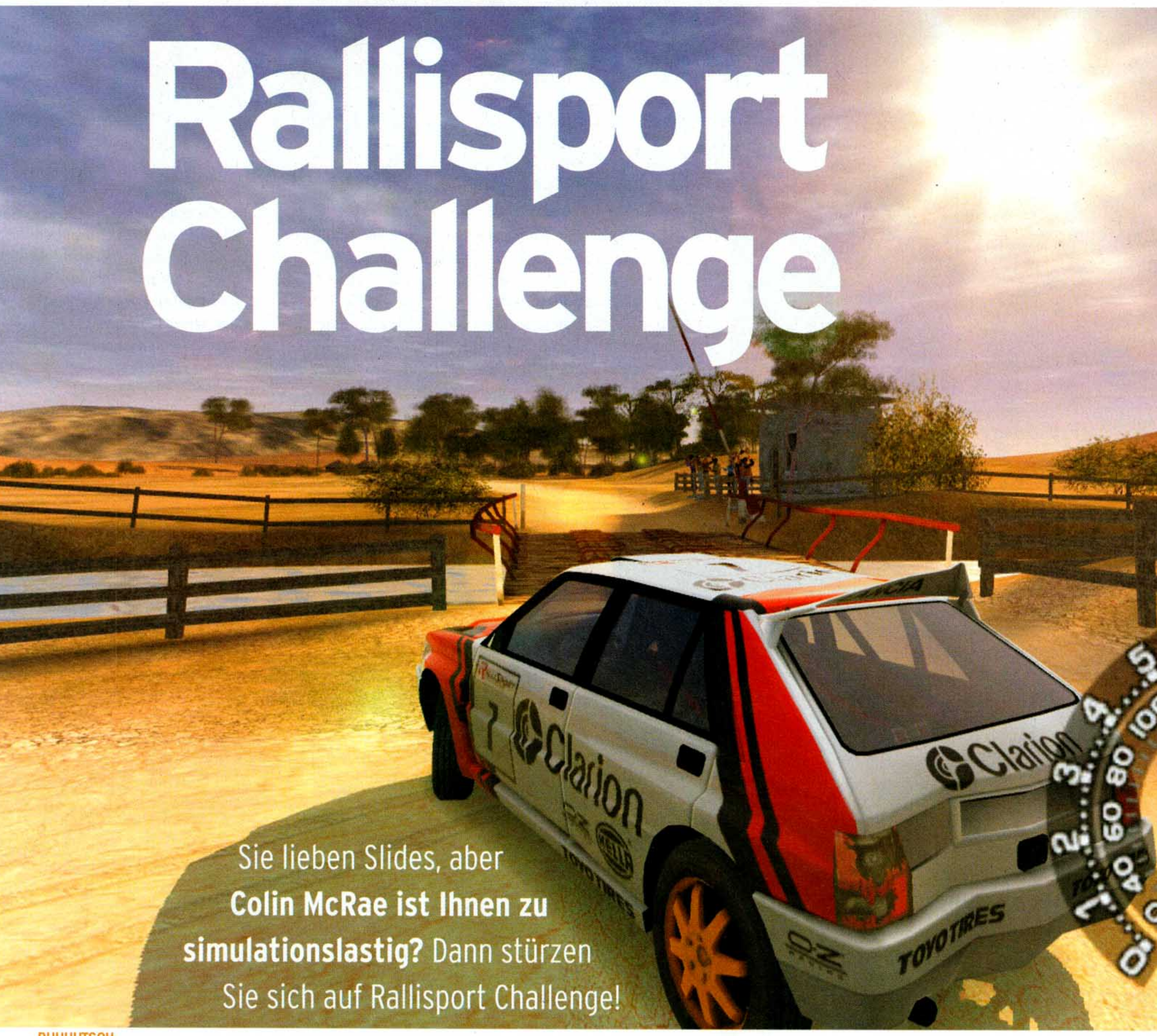
HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Publisher
1	25%	NfS: Hot Pursuit 2	Rennspiel I Oktober 2002	Electronic Arts
2	24%	FIFA 2003	Fußball-Simulation I Nov. 2002	EA Sports
3	15%	Colin McRae Rally 3	Rallye-Simulation I 1. Quartal 2003	Codemasters
4	14%	DTM Race Driver	Rennspiel I November 2002	Codemasters
5	7%	NBA Live 2003	Basketball-Simulation I Dez. 2002	EA Sports
6	4%	Knight Rider	Rennspiel I November 2002	Davilex
7	3%	Mercedes-Benz World Rac.	Rennspiel I Februar 2003	TDK
8	3%	Lamborghini	Rennspiel I März 2003	Rage
9	3%	WWE Raw	Wrestling-Simulation I Nov. 2002	THQ
10	2%	Madden NFL 2003	Football-Simulation I Erhältlich	EA Sports

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Rallisport Challenge

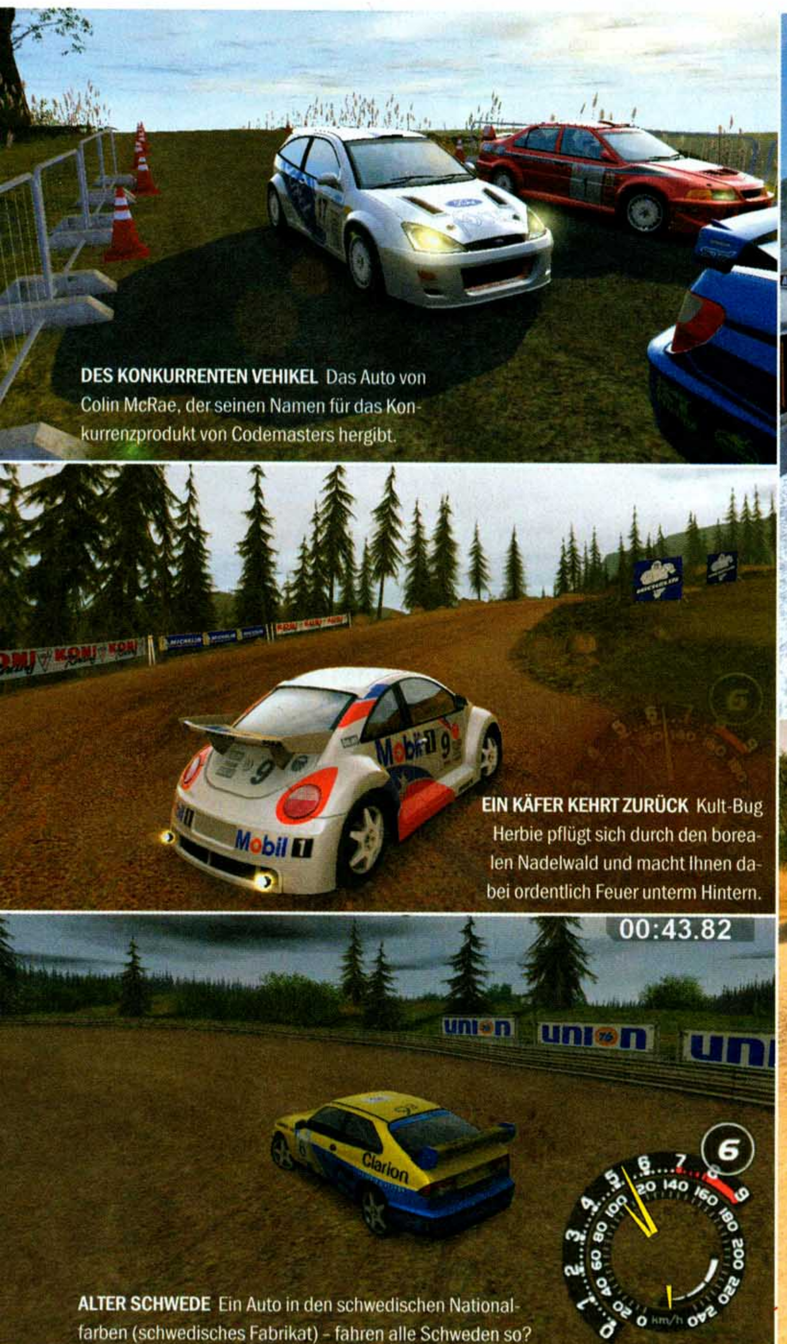
Sie lieben Slides, aber **Colin McRae ist Ihnen zu simulationslastig?** Dann stürzen Sie sich auf Rallisport Challenge!

RUUUUTSCH. Die 90°-Brückenauffahrt wird im klassischen Rallye-Stil gelöst.

Die in diesem Spiel dargestellten Fahrszenen entsprechen nicht der Realität, versuchen Sie nicht, diese mit Ihrem Auto nachzuahmen. Wer angesichts dieser Warnung beim Spielstart Action satt erwartet, wird nicht enttäuscht. **Rallisport Challenge** hat bei Xbox-Besitzern einen guten Namen, und zwar zu Recht, wie die Umsetzung für den PC jetzt zeigt. Dabei präsentiert Microsoft wesentlich mehr als nur stupide Raserei durch eine Hand voll verschiedener Landschaften. Die Ausstattung ist üppig: Mit 25 Autos hetzt man über 48 Strecken. Der Fuhrpark reicht von einem aufgedonnerten Peugeot 306 (275 PS) bis zum exotischen Suzuki Grand Vitara PP Special mit stattlichen 981 Pferdchen.

Im Einzelrennen-Modus oder gegen die Zeit sind anfangs die Eiswettbewerbe und die Standard-Rallyes (in Etappen auf abgesperrten Sand- oder Matschwegen) verfügbar. Nach und nach spielt man Hill-Climbing (namensgetreu hat man mit extremen Steigungen zu kämpfen) und Rally Cross (häufig wechselnde Untergründe, beispielsweise 60% Matsch, 40% Asphalt) frei. Das Hauptaugenmerk liegt allerdings auf dem Karrieremodus. Durch Erfolge steigt man in einem Rangsystem (Pro, Expert, Classic, Unlimited) auf und tritt auf schwierigeren Kursen und mit stärkeren Autos an. Die unterscheiden sich fahrerisch aber nur durch die höhere Geschwindigkeit und schnellere Beschleunigung von ihren jeweiligen kleinen Geschwistern. Das Fahrverhalten ist generell sehr gutmütig und verzeiht unrealistisch viele Fehler (Schraube in der Luft und es geht weiter, als wäre nichts), man kann jedoch eindeutige Unterschiede bei wechselnden Bodentypen, zum Beispiel von Asphalt zu Sand, ausmachen.

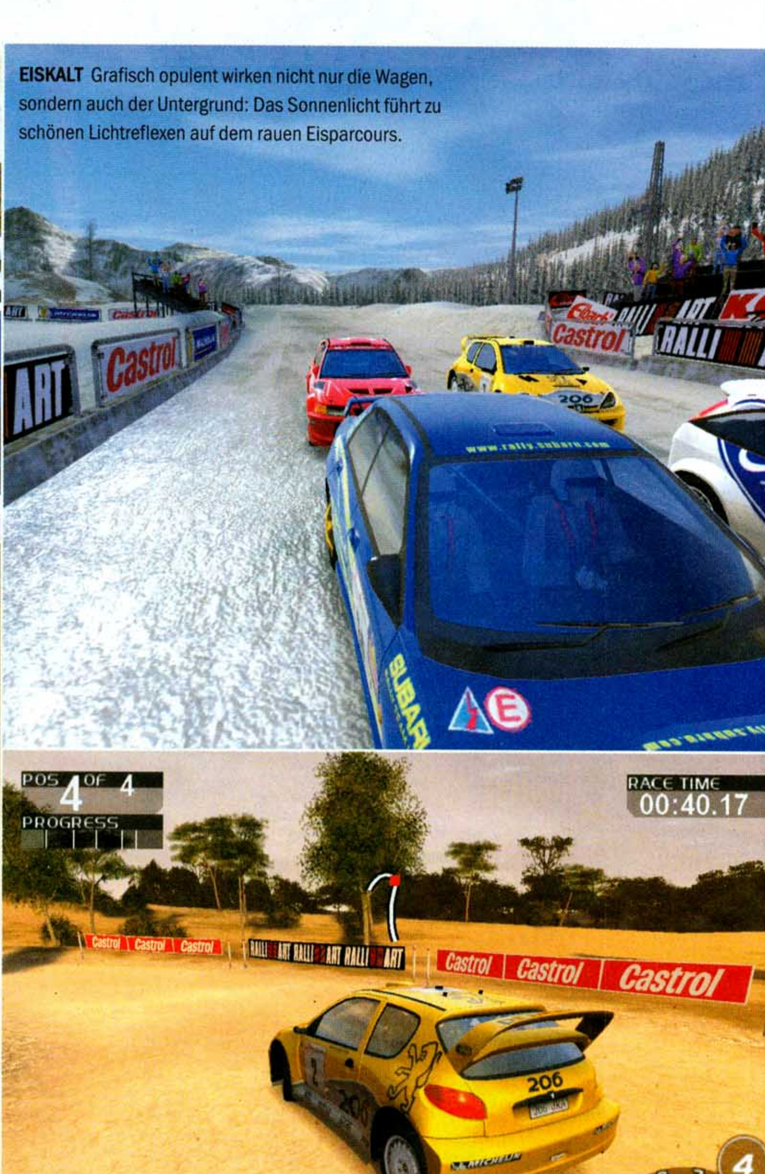
Betrachtet man die Boliden in einer der Außenansichten, ist ein simples Schadensmodell zu erkennen. Bei Unfällen verbeult der Wagen etwas, und die Scheiben gehen zu



DES KONKURRENTEN VEHIKEL Das Auto von Colin McRae, der seinen Namen für das Konkurrenzprodukt von Codemasters hergibt.

EIN KÄFER KEHRT ZURÜCK Kult-Bug Herbie pflügt sich durch den borealen Nadelwald und macht Ihnen dabei ordentlich Feuer unterm Hintern.

ALTER SCHWEDE Ein Auto in den schwedischen Nationalfarben (schwedisches Fabrikat) - fahren alle Schweden so?



EISKALT Grafisch opulent wirken nicht nur die Wagen, sondern auch der Untergrund: Das Sonnenlicht führt zu schönen Lichtreflexen auf dem rauen Eisparcours.

LAWRENCE VON ARABIEN 250 Pferde galoppieren durch die Wüste. Erstaunlich, dass auf dem Boden sogar Bäume wachsen können.

Bruch. Auf das Fahrgefühl hat das aber keinen Einfluss. Man kann ruhig mal mit 180 km/h einen Ausflug in die Botanik unternehmen und dabei ein paar Bodenwellen überfliegen, ohne Änderungen zu bemerken. Neben dem Fahrmodell ist das ein weiterer Aspekt, weshalb sich **Rallisport Challenge** eher mit Fun-Racern à la **Need for Speed** vergleichen lässt als mit ausgewachsenen Simulationen vom Typ eines **Colin McRae Rally 3** – schließlich sind dort nicht nur detailliertere Schäden dargestellt (nach einem Reifenplatzer wird die Felge „nackt" gezeigt), sondern die Unfälle wirken sich auf das Fahrverhalten aus (demolierte Aufhängung, der Wagen fängt an zu eiern).

Technisch schenken sich die beiden nichts: Die **Rallisport Challenge**-Grafik ist ein wahrer Augenschmaus, obwohl die Landschaften etwas hinter den Wagen (Environment Mapping für Spiegeleffekte) und Strecken (Pixel-Shader-Effekte, besonders bei Eisrennen deutlich zu sehen) zurückstehen. Trotzdem ist die Codemasters-Simulation überlegen: Die Vehikel sehen beim Konkurrenten noch eine Spur realer aus und glänzen weniger übertrieben, die Präsentation wirkt dort eher wie eine Fernsehübertragung. Gleiches gilt für den Sound: Die etwas dünn klingenden Motoren von **Rallisport** können nicht ganz mit den röhrenden Sounds von **Colin McRae 3** mithalten.

ERSTEINDRUCK

Rallisport Challenge macht weder Simulations-Profis noch Sonntagsfahrer so richtig glücklich, sondern bringt Elemente beider Genres zusammen. Mit dem motivierenden Karrieremodus und mit abwechslungsreichem Fahrgefühl durch die wechselnden Streckentypen eignet es sich für Liebhaber wilder Power-Slides à la **Bleifuß Fun.** JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Microsoft
Anbieter .... Microsoft
Termin 14.11.2002

Jetzt kommt Dell ins Spiel.

100 € MAIL-IN-RABATT

gültig bis zum 12.11.2002

Holen Sie sich 100 € wieder! Einfach Mail-In-Coupon mit Ihrer Rechnung einsenden – alle Details unter www.dell.de/mail-in.



Microsoft® Windows® XP Professional (OEM) / Aufpreis zu Microsoft® Windows® XP Home Edition nur 116 €
- Das optimale Desktop Betriebssystem für Unternehmen
- Erhöhte Produktivität und einfache Bedienbarkeit

Microsoft® Office XP SB (OEM)
Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 325 €. **Bei Online Bestellung um 100 € reduziert.**
- Das Standardpaket für den Einzelanwender von heute
- Ermöglicht eine optimale Integration aller Anwendungen

Microsoft® Office XP Professional (OEM)
Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 499 €. **Bei Online Bestellung um 100 € reduziert.**
- Die umfassende Lösung für professionelle Büro- und Teamarbeit
- Zusätzlich zu den Kernprogrammen von MS Office XP enthält MS Office XP Professional: MS PowerPoint® und die MS Office XP-Datenbanklösung

Dell™ Performance PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- **12x DVD und 32x/10x/40x CD-RW Combo Laufwerk**
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- Harman Kardon Stereo Aktivlautsprecher
- **Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 OEM, Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
  Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

849 € Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 949 €**

19" Monitor M992 nur 289 €
- mit 512 MB Single Channel DDR-SDRAM: + 170 €
- mit separaten 16x DVD und 40x CD-RW Laufwerken: + 70 €
- optional Modem: + 47 €; ISDN-Karte: + 116 €

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D5102



Dell™ Turbo Allround PC Dimension™ 8250 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2A GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- **256 MB PC1066 Dual Channel RDRAM**
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- Harman Kardon Stereo Aktivlautsprecher
- **Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
  Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

899 € Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 999 €**

17" TFT Display 1702FP nur 709 €
- mit 80 GB** Festplatte, 7200 UpM: + 30 €
- 64 MB Nvidia Geforce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out): + 116 €
- mit Microsoft® Office XP SB statt Works 6.0: + 325 €

Finanzierung schon ab 29,56 € mtl./Laufzeit 36 Monate

1020-D9002



Dell™ Gamer PC Dimension™ 8250 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **256 MB PC1066 Dual Channel RDRAM**
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **64 MB Nvidia Geforce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out)**
- **Separates 16x DVD-ROM und 40x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK 395 Stereo Aktivlautsprecher inkl. Subwoofer
- **Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss**
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 (OEM), Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
  Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

1.199 € Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 1.299 €**

18" TFT Display 1800FP nur 835 €
- mit 120 GB** Festplatte: + 82 €
- mit 128 MB ATi Radeon™ 9700Pro (DVI & TV Out): + 290 €
- mit 512 MB PC1066 Dual Channel RDRAM: + 232 €

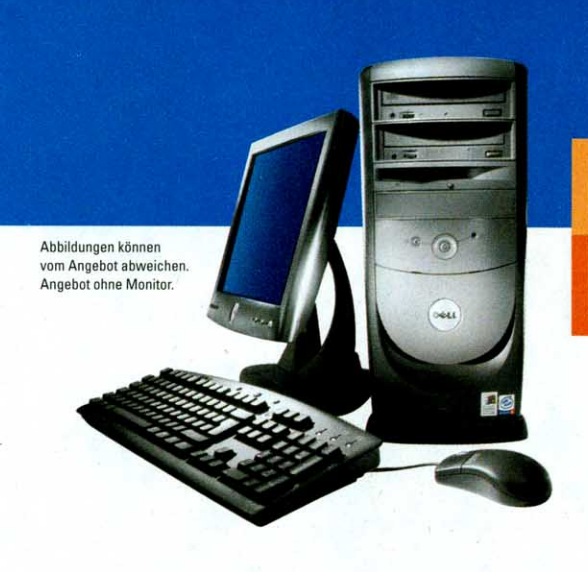
Finanzierung schon ab 39,43 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D9102



Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Angebot gültig bis 30.11.2002. Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebook-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [2]Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® und Windows® sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



15" TFT-Display nur 370 €

Top-Angebot des Monats:

Dell™ Spezial Angebot PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 512 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 128 MB ATi Radeon™ 9700 AGP Grafikkarte (DVI & TV Out)
- 4x DVD+RW Brenner

Spitzengrafik: die neue ATi Radeon™ 9700
Schneller brennen: 4x DVD+RW Brenner

- Creative Labs SoundBlaster Live! Dolby PCI Soundkarte
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 OEM
- Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

1.099 € Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 1.199 €**

15" TFT-Display nur 370 €

Finanzierung schon ab 36,14 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D5402

Nervenkitzel mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz

Spannung kommt beim Spielen erst auf, wenn die Ausrüstung stimmt: perfekte Grafik, erstklassiger Sound. Dell sorgt mit der optimalen Hardware dafür, dass Sie jedes Detail erkennen – egal wie heiß es hergeht. Deshalb sind die Systeme von Dell mit den neuen Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz ausgerüstet. Mit dieser topaktuellen Technologie sind Sie für alle kommenden Grafik-Anforderungen gut vorbereitet. Im neuen Dell™ Dimension™ 4550 PC steckt darüber hinaus eine Spitzen-Grafikkarte, die ATi Radeon™ 9700TX. Dazu kommt jede Menge Service, auf Wunsch etwa der Installationsservice bei Ihnen zu Hause. Das alles gibt's bei Dell auf Anruf oder ganz fix im Internet. Bis zum 12.11. sogar zusätzlich mit einem Mail-In-Rabatt von 100 €! Klicken Sie einfach zu www.dell.de oder rufen Sie uns an.



Dell™ High-End PC Dimension™ 8250 NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- **512 MB PC1066 Dual Channel RDRAM**
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **128 MB ATi Radeon™ 9700Pro AGP Grafikkarte (DVI & TV-Out)**
- **16x DVD ROM Laufwerk und separates DVD+RW Laufwerk**
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 995 Dolby® Digital 5.1 Lautsprecher THX zertifiziert (200 Watt)
- **Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss**
- Dell™ Multimedia Tastatur mit 15 Zusatztasten, Microsoft® Intelli Maus, 3.5" Floppy, 6x USB 2.0 USB Schnittstellen
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- **Microsoft® Office XP SB (OEM)**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service, Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €, Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

2.199 € Systempreis ohne Monitor, inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 2.299 €**

19" TFT Display 1900FP nur 1.035 €
- mit 250 MB Zip Built-in: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66B GHz: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80B GHz: + 290 €

Finanzierung schon ab 72,31 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-D9202



Dell™ Value Notebook Inspiron™ 4150

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz – **max. 2.20 GHz**
- **256 MB PC2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 20 GB** EIDE Festplatte
- 14.1" XGA TFT Display (1024 x 768)
- ATi Mobility Radeon 7500, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafik
- **8x DVD-ROM Laufwerk (modular)**
- **Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- Dualpointing mit Touchpad und Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service



6 austauschbare Designs

1.599 € Systempreis inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 1.699 €**

- mit 30 GB** Festplatte: + 140 €
- schwarze Nylontasche: + 58 €
- mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD Combo Laufwerk: + 261 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.80 GHz: + 58 €

Finanzierung schon ab 52,58 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-11502



Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz – **max. 2.20 GHz**
- 256 MB PC2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB
- 30 GB** EIDE Festplatte
- **15" UXGA TFT Display (1600 x 1200)**
- **Fest eingebautes DVD/CD-RW Combo Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD**
- 3.5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **ATi Mobility™ Radeon™ 9000, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafik**
- Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire) Schnittstelle
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.999 € Systempreis inkl. 100 € Mail-In-Rabatt. **Ohne Mail-In-Rabatt: 2.099 €**

- mit 512 MB PC2100 DDR-SDRAM: + 232 €
- mit 60 GB** EIDE Festplatte: + 383 €
- mit 66 Wh Litium Ionen Akku für doppelte Akkulaufzeit: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 2.20 GHz: + 464 €

Finanzierung schon ab 65,73 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020-13702



Dell™ E771 17" Monitor
16" V.I.S., 70 kHz, 0,27 mm, max. 1024 x 768/85 Hz
nur 185 €

Dell™ P992 19" FD Trinitron Monitor
18" V.I.S., 107 kHz, 0,25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 405 €



Dell™ E151FP 15" TFT Monitor
1024 x 768, Kontrast 350:1, Blickwinkel H70°/V55°
nur 370 €

„Produkt des Jahres"
Gleich drei mal wurde Dell vom PC Magazin (5/2002) zum „Produkt des Jahres" gekürt:
1. Preis Kategorie „PC Systeme"!
1. Preis Kategorie „Notebooks"!
1. Preis Kategorie „Bester Direktanbieter"!

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional für mobile Computer



Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Privatkunden 0800/4 74 33 55
Geschäftskunden 0800/1 34 33 55
www.dell.de



Tel.: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif • Per Fax: 0180/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit

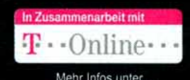

DER HERR DER RINGE


PlayStation 2


XBOX


GAME BOY ADVANCE


PC CD-ROM


In Zusammenarbeit mit
T··Online···


BLACK
LABEL
GAMES

DIE ICONS


Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.


Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.


Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.


Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!


Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.


Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß - an einem PC oder im Netz.


Online Reines Online-Spiel - ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.


Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.


Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.


Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.


Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.


PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.


Classics Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt - meist unter die „magische Grenze" von 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

TESTURTEIL GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: - Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Realistisch simulierte Großstadt
+ Sehr großer Umfang
+ Passende Musikuntermalung
+ Einzigartiger Genre-Mix
− Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia Geforce 256
Nvidia Geforce2 MX
Nvidia Geforce2 MX-400
Nvidia Geforce2 MX-200
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500
Ati Radeon 8500 LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200
Nvidia Geforce3 Ti-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500*
Ati Radeon
Ati Radeon 32
Ati Radeon 7500
Ati Radeon 7500 LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440
Nvidia Geforce4 MX-460
STM Kyro 2

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400
Nvidia Geforce4 Ti-4600

* Keine Treiber-Unterstützung mehr Stand: Juni 2002

Die PC-Games-Wertungen im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.


FÜR GEWI$$E PRÄMIEN
BEKOMMT MAN JEDE MENGE



Age of

In einer Welt voller Helden und Mythen schlagen Sterbliche, furchteinflößende Monster und jähzornige Götter epische Echtzeit-Schlachten.

Geschichte, 7. Klasse: Die Antike. Griechen, Römer, ihre Sagen, Kriege und Helden. Stinklangweilig. **Age of Mythology**, heute: Die Griechen gegen die Trojaner. Mit Ajax und Agamemnon, mit Zeus auf Ihrer Seite, gewaltige Zyklopen in Ihren Schlachtreihen. Das ist Spannung pur. Da tobt ein erbitterter Kampf auf einem wunderschönen 3D-Schlachtfeld. Sie lenken das Schicksal der Sterblichen, sehen Helden fechten und fallen, erleben die Welt der Antike so hautnah, so spannend, so faszinierend wie



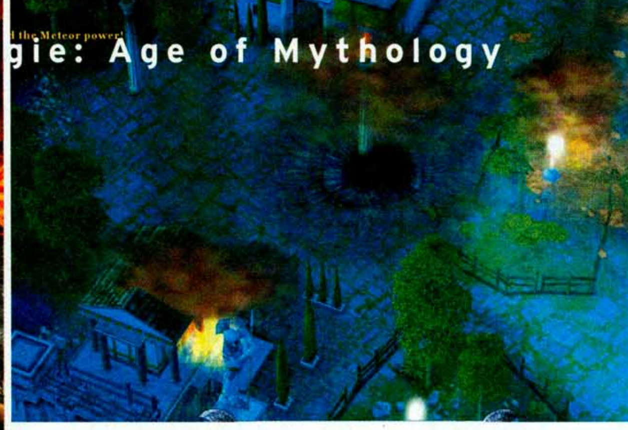
Mythology

es keine Geschichtsstunde je zu vermitteln vermag. Zum dritten Mal schaffen die Echtzeit-Experten der Ensemble Studios eine neue Referenz.

Auch wenn Sie die beiden Vorgänger kennen wie Ihre Westentasche, sollten Sie sich das umfassende, drei Episoden lange Tutorial nicht entgehen lassen. Nicht nur, weil es die zahlreichen Änderungen und Verbesserungen seit **Age of Empires 2** leicht verständlich aufbereitet, sondern auch, weil Sie dort Arkantos kennen lernen, Ihren treuen Begleiter für die nächsten 40 Stunden des Solo-Feldzugs. Seine erste Bewährungsprobe erfährt der draufgängerische General aus Atlantis, als urplötzlich Riesenkraken und Piraten über den Hafen der sagenumwobenen Metropole herfallen. Bis das Hauptkontingent seiner Armee eintrifft, ist es Ihre Aufgabe, der Schrecken der Meere Herr zu werden. Als sich herausstellt, dass hinter den Attacken ein gewaltiger Zyklop namens Gargarensis steckt, entbrennt eine erbitterte Verfolgungsjagd über 32 Schlachten. Im Verlauf der mit unzähligen Zwischensequenzen in Spiel-Grafik erzählten Sage begleiten Sie Arkantos nach Troja, wo er zusammen mit Ajax das berühmte hölzerne Pferd besteigt und sich mit dem Zentauren Chiron anfreundet, gelangen durch den Hades nach Ägypten, lernen dort die schöne Pharaonen-Tochter Armanra kennen und finden sich schließlich im kalten Skandinavien wieder, wo die Zwergenbrüder Eitri und Brokk zu der Heldentruppe stoßen und der Nordmann Skult die Wikinger-Stämme vereinen



TOR ZUR UNTERWELT Mit einer kleinen Armee müssen Sie Gargarensis' Schergen stoppen bevor diese mit dem Rammbock das Siegel aufbrechen.



HIMMLISCHE HILFE Beim Angriff auf Troja schlägt ein Meteoritenhagel mitten in die Reihen der Verteidiger. Nicht nur optisch ein spektakuläres Inferno.



NAHAUFNAHME Wie schön texturiert die Einheiten und Gebäude sind, zeigen die zahlreichen Zwischensequenzen mit ihren Kamerafahrten.



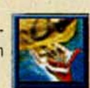
TECH-TREE Dank der komfortablen Online-Hilfe können Sie jederzeit Erläuterungen zu sämtlichen Einheiten, Göttern, Gebäuden und Technologien abrufen.

will. Das grandiose Finale soll eine Überraschung bleiben, aber so viel sei verraten: Der Kreis schließt sich. Den Ensemble Studios ist mit der Kampagne eine wunderschöne Sage mit Intrigen, Verrat, Helden, Schurken und Göttern gelungen, die das Flair alter Epen perfekt einfängt.

Die Geschichte kommt gemächlich in Fahrt. Da die atlantische Wirtschaft bereits brummt, haben Sie genügend Zeit, Truppen zu rekrutieren, die Befestigungen zu verstärken und vielleicht ein paar zusätzliche Arbeiter in die Felder, die Goldminen oder zum Holzhacken zu schicken. Das Ressourcen-Sammeln funktioniert wie gewohnt, allerdings kommt zu den drei bekannten eine vierte hinzu: die Gunst der Götter. Die erlangen Sie, indem Sie Ihre Untertanen zum Beten schicken. Der himmlische „Rohstoff" ist genauso unentbehrlich wie seine irdischen Pendants. Ohne göttliches Wohlwollen stockt die Forschung, stoßen keine Helden zu Ihrer Armee, bleiben Medusen, Fenris-Wölfe oder Frost-Giganten ein Wunschtraum. Jede Nation – Griechen, Ägypter und Wikinger – führt andere Einheiten und Sagengestalten ins Feld, errichtet eigene Bauwerke und hat einen anderen Glauben. Alle huldigen drei Hauptgöttern und neun kleineren Götzen, die ver-

Die Griechen

Eine Auswahl der wichtigsten Einheiten, Gebäude, Sagengestalten, Wunder und Götter

	Archaisches Zeitalter	Klassisches Zeitalter	Heroisches Zeitalter	Mythisches Zeitalter
Gott	Der Donnergott **Zeus** gönnt seinen Verehrern mehr Mana als seine Kollegen und schenkt Hopliten schnellere Pferde. 	**Athene** ist für Kriegsführung und Weisheit zuständig. Ihre Fortschritte stärken die Infanterie in der Verteidigung. 	Bogenschützen profitieren von **Apollo**, dem griechischen Gott der Sonne und Musik, durch höhere Reichweite. 	Schärfere Schwerter und dickere Rüstungen winken den Infanteristen, die den Arbeitsgott **Hepheistos** verehren. 
Wunder	Ein **Blitz** fährt vom Himmel herab und tötet eine beliebige Einheit, nur Obermotze sind sicher. 	Mit der **Restauration** heilen Sie alle Einheiten auf dem Bildschirm auf einmal. 	Durch die **Unterwelt**-Passage gelangen Ihre Truppen unter der Erde ins Feindesland. 	Aus der **Schatzkammer** fließen ständig Rohstoffe in Ihre Lager. Vorsicht: Kann erobert werden. 
Gebäude	Im Archaischen Zeitalter laufen in der **Werft** Fischerboote vom Stapel, eine Alternative zu Jägern. 	**Farmen** liefern zwar langsamer Ertrag als Herdentiere, dafür aber kontinuierlich. 	Es klingelt in der Kasse, wenn Karavanen vom **Marktplatz** zu den Siedlungen ziehen. 	Als **Weltwunder** bauen die Griechen ihrem Hauptgott einen Tempel. Resultat: Sofort-Sieg. 
Einheit	Held **Jason** ist einer der Heroen der Griechen. Starker Nahkämpfer, aber schwach gepanzert. 	Mit der Pfeile verschießenden **Trireme** legen Sie den Grundstein für Ihre Marine. 	Der **Petrobolos** ist die gemeine Zungenbrecher-Variante des altbekannten Katapults. 	Im **Helepolis** finden eine Handvoll Infanteristen Schutz. Im Angriff verschießt er Brandpfeile. 
Fabelwesen	Der **Pegasus** ist zwar nicht bewaffnet, aber ein flinker Scout, nur von Bogenschützen bedroht. 	Mit seinen Hörnern schleudert der **Minotaurus** seine Gegner im hohen Bogen von sich. 	Aus ihren Schweifen feuern **Mantikore** wie Bogenschützen gefährliche Pfeilhagel ab. 	Um Ihre Wunden zu heilen, futtern die gewaltigen **Kolosse** Gold oder fallen über Wälder her. 

Die Welt von Age of Mythology

Wir erklären Ihnen Interface, Einheiten und Gebäude am Beispiel einer ägyptischen Siedlung.

1.) Der Kasten am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Epoche an, darunter finden Sie die derzeit verfügbaren Wunder. Pro Epoche und Gottheit bekommt Ihr Volk einen neuen Zauber spendiert. Alle lassen sich nur einmal verwenden.

2.) Im Tempel rekrutieren Sie Sagengestalten und erforschen stärkere Einheiten. Im Heiligtum der Ägypter haben wir bereits vier Anubiten rekrutiert, schnelle Nahkämpfer, die über Berge springen können, die unterhalb der Anlage auf ihren Einsatz warten.

3.) Die afrikanischen Stämme verdienen sich die Gunst ihrer himmlischen Beschützer durch den Bau von bis zu vier Monumenten. Griechen beten dagegen in Tempeln, die Wikinger müssen in die Schlacht ziehen, um Mana zu ernten.

4.) Im Fort konstruieren Sie Belagerungseinheiten wie Katapulte und Rammböcke und rekrutieren besonders starke Kämpfer. Außerdem beherbergen die starken Festungen unerwünschte Eindringlinge mit siedendem Öl und Pfeilhagel.

5.) Siedlungen dienen als Rohstofflager und heuern neue Arbeiter an. Mit einer Siedlung und zehn Häusern (rechts daneben) können Sie zwischen 50 und 150 Einheiten kontrollieren. Wollen Sie die Bevölkerung vergrößern, müssen Sie neue Dörfer einnehmen.

6.) Nahrung bekommt Ihr Volk entweder von Herdentieren, Beerensträuchern oder solchen Feldern. Der Vorteil: Der Getreidenachschub ist unerschöpflich, im Gegensatz zu Fleisch, Früchten, Holz und Gold.

7.) Wenn Sie Ihre Einheiten zu Gruppen zusammenfassen, nehmen diese automatisch die sinnvollste Aufstellung ein: Infanterie vorne, dahinter Bogenschützen, Kavallerie und schließlich Belagerungsmaschinen.

8.) Ihre aktuellen Ressourcen und das Bevölkerungslimit haben Sie immer im Blick.

9.) Genau wie in den Vorgängern hat jedes Gebäude ein eigenes Funktionsmenü, in dem Sie Technologien erforschen oder Rekruten anfordern. Mit einem Rechtsklick auf die Optionen können Sie jederzeit die Online-Hilfe einsehen.

10.) Die Mini-Karte zeigt Bauwerke, Truppen, aufgeklärte und unaufgeklärte (schwarz) Gebiete an. Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, dreht sich der Plan mit, wenn Sie die Perspektive rotieren.



schiedene Vorteile bringen. So heilen die Wunden der Verehrer von Odin ganz von allein. Wer die schöne Isis vom Nil anbetet, freut sich über niedrigere Forschungsausgaben. Bote Hermes lässt die Kavallerie schneller galoppieren. Wem Sie Ihr Vertrauen schenken, entscheiden Sie, sobald Sie Ihr Volk in ein neues Zeitalter führen. Insgesamt kämpfen Sie sich durch vier Epochen (und verehren damit bis zu vier Himmelswesen), von der archaischen bis zur mythischen Ära, wobei Sie gegen Ende der Kampagne für gewöhnlich schon in der höchsten Entwicklungsstufe beginnen. Aus den drei Nationen mit ihren insgesamt 36 Göttern und jeweils vier Zeitaltern erwächst ein gigantischer Technologiebaum mit 42 Gebäuden, 64 Einheiten, 93 Upgrades und 36 Wundern – plus Helden, Barbarentruppen, Sondergebäuden, und, und, und. Zahlenmäßig überlegen ist diesbezüglich nur noch **Empire Earth**. Dutzende unterschiedlicher Kombinationen sind es, die **Age of Mythology** diese unglaubliche Spieltiefe verleihen, besonders im Mehrspielermodus. Ihr Gegner setzt auf Ra und Osiris, um seine ägyptischen Streitwagen und Kamele schneller zu machen? Schlagen Sie sich auf die Seite von Loki und rufen Sie Hersir herbei, der beschwört mächtige Trolle zur Verteidigung! Kavallerie schlägt Fernkampfeinhei-

Die Wikinger

Eine Auswahl der wichtigsten Einheiten, Gebäude, Sagengestalten, Wunder und Götter

	Archaisches Zeitalter	Klassisches Zeitalter	Heroisches Zeitalter	Mythisches Zeitalter
Gott	**Thor** bringt nicht nur eine eigene Waffenschmiede mit, die billiger forschen kann, sondern treibt auch Zwerge zur Arbeit an. 	Die Liebes- und Fruchtbarkeitsgöttin **Freyja** macht mit ihren Technologien den Schlachtrössern der Kavallerie Beine. 	Die Verbesserungen, die auf das Konto der eisigen Dame **Skadi** gehen, helfen den Axtwerfern, auch im Nahkampf zu bestehen. 	Kriegsgott **Tyr** rüstet die Infanterie gehörig auf und öffnet weitere Forschungsfelder in den Waffenschmieden der Normannen. 
Wunder	Auf Knopfdruck entsteht eine **Zwergenmine**. Sie liefert aber weniger Gold als gewöhnliche. 	Ein **Waldbrand** beschädigt sämtliche Gebäude, die in der Nähe der lodernden Bäume stehen. 	Gegner, die vom **Frost** getroffen werden, frieren kurzzeitig ein und werden wehrlos. 	Im **Fimbulwinter** ziehen Wolfsrudel durch das Gebiet Ihres Gegners und jagen Arbeiter. 
Gebäude	Anders als Griechen und Ägypter liefern Wikinger ihre Rohstoffe bei mobilen **Ochsenkarren** ab. 	Im schmucken **Langhaus** trainieren die Normannen ihre Axtwerfer und Nahkämpfer. 	In den gewaltigen Hügelforts trainieren die schweren **Jarl**-Reiter für ihren Einsatz. 	Thor freut sich über eine gewaltige Eiche als **Wunder** so sehr, dass er Ihnen den Sieg schenkt. 
Einheit	Bei den Griechen bauen Krieger die Gebäude. Der **Ulfsark** ist der erste Infanterist. 	Die Wikinger schießen nicht mit Pfeilen, sondern entsenden die furchteinflößenden **Axtwerfer**. 	Mit dem riesigen **Rammbock** ist es ein Leichtes, Mauern und Türme zum Einsturz zu bringen. 	Es gibt keine neuen Einheiten. Stattdessen werden Kavallerie und Infanterie zu **Champions**. 
Fabelwesen	Thor lockt keinen Helden an. Stattdessen können Sie den Helden **Hersir** rekrutieren. 	**Walküren** sind im Angriff nicht die Stärksten, heilen dafür aber verbündete Truppen. 	Wie Göttin Skadi können die **Frostgiganten** für wenige Augenblicke Gegner einfrieren. 	Mit ihrem heißen Atem trifft die Schlange **Jormund Elver** gleich mehrere Opponenten. 


GEFAHR AUS DER TIEFE Die vielköpfigen Scyllas werden nicht nur Schiffen gefährlich. Auch dicht am Wasser gebaute Gebäude sind vor ihnen nicht sicher.


EFFEKTIV Die Wege zwischen Plantagen und Lager sollten so kurz wie möglich sein.

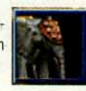

ROBIN WOOD Urplötzlich werden Tannen lebendig und greifen die Siedlung an.

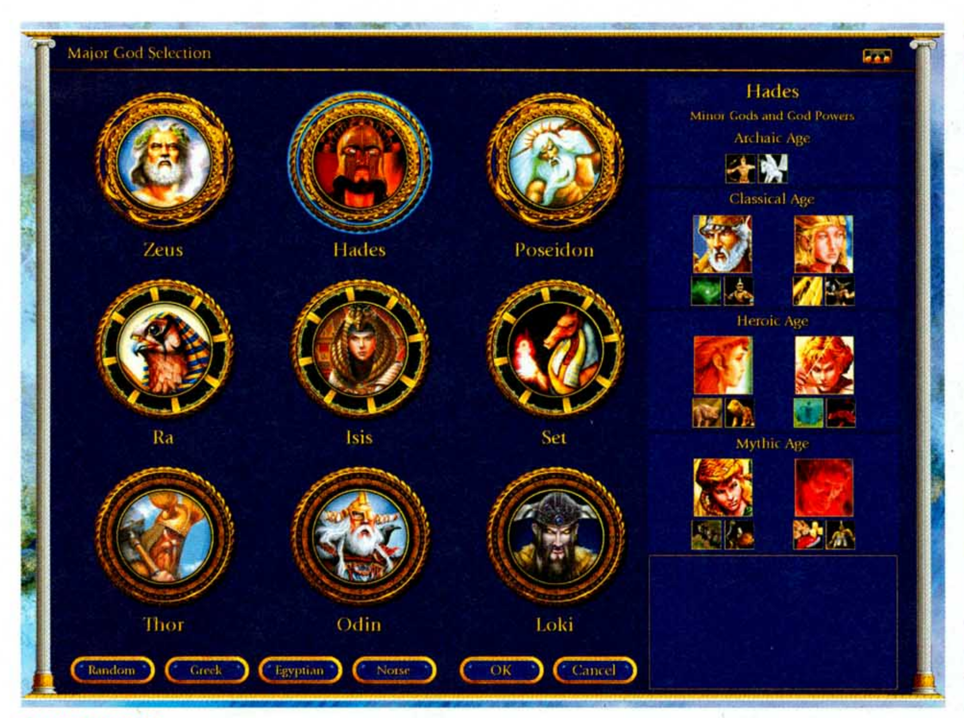
ten, Schwertkämpfer schlagen Berittene, der eine Gott schlägt den anderen. Damit in dem verschachtelten Technologiebaum niemand den Überblick verliert, steht auf Tastendruck eine beispielhaft komfortable Online-Hilfe zur Verfügung, die mit zahlreichen Querverweisen zu jedem Thema ausführliche Informationen bereithält und darüber hinaus Hintergrundwissen zur Historie der Einheiten und Mythen vermittelt. Über die Unterschiede zwischen den drei Parteien klären eigene Mini-Tutorials auf. Während etwa die Griechen vor Tempeln beten, um die Götter milde zu stimmen, müssen die Ägypter dafür Monumente errichten, die Wikinger sich in der Schlacht beweisen. Bei den Nordmännern sind Infanteristen die Baumeister, die Arbeiter beschaffen nur die Materialien. Die bringen sie dann zu mobilen Ochsenkarren, während die anderen Völker ihre Vorräte in Lagern oder Siedlungen bunkern. Um die schneller zu errichten, erhalten die Ägypter von ihren Pharaonen Unterstützung. Die Adligen vom Nil beschleunigen die Ausbildung

> Mit Age of Mythology wagen nun auch die Ensemble Studios **den Schritt in die 3D-Welt**. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Die **Ägypter**

Eine Auswahl der wichtigsten Einheiten, Gebäude, Sagengestalten, Wunder und Götter

	Archaisches Zeitalter	Klassisches Zeitalter	Heroisches Zeitalter	Mythisches Zeitalter
Gott	**Ra** verleiht Priestern die Fähigkeit, Bauvorhaben zu beschleunigen. Außerdem erhöht sich die Geschwindigkeit Berittener. 	Der katzenköpfige **Bast** treibt Ihre Arbeiter zu höherer Effektivität an und ermögicht die Erforschung neuer Technologien. 	Dank der Fruchtbarkeitsgöttin **Hathor** erhalten alle Ihre Bauwerke mehr Hitpoints und sind billiger in der Anschaffung. 	**Osiris** zieht Kamelen die Hammelbeine lang und erlaubt zwei Pharaos in einer Mission. Sonst gibt's nur einen. 
Wunder	Im **Regen** ernten alle Arbeiter schneller Getreide - auch die gegnerischen. 	Wenn **Sonnenfinsternis** herrscht, werden alle Ihre Sagengestalten kurzfristig stärker. 	Auf Knopfdruck fallen Horden von **Heuschrecken** über Farmen und Fischerboote her. 	Aus Ihrem Pharao wird der **Sohn des Osiris**, eine überaus machtvolle Nahkampfeinheit. 
Gebäude	Aus dem Nichts zaubern Priester **Obelisken** herbei, die die Umgebung aufklären. 	Das A und O einer gut gesichterten Basis sind **Wachtürme** in verschiedenen Varianten. 	Die **Kriegsmaschinenfabrik** stellt schwere Belagerungsgeräte wie Katapulte her. 	Wer den **Leuchtturm** sein Eigen nennt, kann fast die gesamte Karte einsehen. 
Einheit	**Söldner** sind schnell angeheuert, lösen sich aber leider ebenso schnell wieder in Luft auf. 	**Transportschiffe** sind Angriffen wehrlos ausgeliefert, schaffen aber Truppen übers Meer. 	**Kriegselefanten** gehören mit ihren Hauern zu den mächtigsten Einheiten im ganzen Spiel. 	Das **Katapult** schießt nicht nur Gebäude zu Klump, sondern auch Kriegsschiffe. 
Fabelwesen	Unter Ra stoßen keine Fabelwesen zu Ihnen, stattdessen heilen Helden-**Priester** Ihre Armee. 	Ihre Widersacher verschlingt die **Sphinx** einfach in einem riesigen Sandwirbel. 	Über und über mit Juwelen besetzt, verschießt das Krokodil **Petsuchos** Lichtstrahlen. 	Der Hauch der **Mumie** macht gegnerische Einheiten zu willenlosen Untoten. 



GLAUBENSFRAGE Vor jeder Mehrspielerpartie erklären Sie einen von neun Hauptgöttern zu Ihrem Beschützer. Die Wahl kann über Sieg und Niederlage entscheiden, denn später können Sie nicht mehr die Seiten wechseln.

neuer Einheiten oder die Ernte auf den Feldern.

Bevölkerten in **Age of Empires 1** und **2** noch historische Krieger das Schlachtfeld, finden sich nun auch Sagengestalten in den Armeen der drei Fraktionen. Je nachdem, für welchen Gott Sie sich entscheiden, können Sie andere Kreaturen rekrutieren, die allesamt den Legenden der Nationen entlehnt sind. Aufseiten der Ägypter ziehen beispielsweise Skarabäen in die Schlacht, gewaltige Käfer, die mit ihren Greifzangen gegnerische Soldaten durch die Luft schleudern. Der Roc, ein riesiger Greifvogel, trägt unter seinen Schwingen Fußsoldaten ins Gefecht. Die Griechen setzen auf hoher See Scyllas ein, vielköpfige Ungeheuer, denen bei jedem Scharmützel neue Häupter wachsen. Das Gegenstück zu Lande hört auf den Namen Hydra. Natürlich dürfen Zentauren nicht fehlen. Die Bogenschützen, halb Mensch, halb Pferd, zeichnen sich durch schnellen Galopp und Treffsicherheit aus. Treue Verbündete der Wikinger sind die Walküren, die mit ihren magischen Kräften Verwundete heilen. Feuergiganten schleudern ihren Gegnern glühende Lavabälle entgegen; ihre eisigen

Helden und Schurken

Im Verlauf der umfangreichen Kampagne lernt Arkantos viele Freunde kennen, macht sich aber auch neue Feinde.

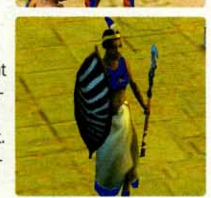
Die Guten



Arkantos
Den Admiral aus Atlantis lernen Sie bereits in den Tutorial-Missionen kennen. Seine Rache gilt Piraten, die seine Frau auf dem Gewissen haben. Bald schon lernt Arkantos, dass Gargarensis hinter den Angriffen steckt.



Ajax
Der griechische Kriegsheld ist einer der vielen „echten" historischen Persönlichkeiten, die die Ensemble Studios für **Age of Mythology** eingespannt haben. Von Troja an begleitet er Arkantos auf seinem Feldzug.



Amanra
Die ägyptische Fürstin Amanra lernt die Heldentruppe in der Wüste kennen, wo Sie gegen Schergen Kemsyt einen verzweifelten Kampf führt. Wie die Anubiten kann auch Amanra auf Hügel springen.

Die Bösen



Gargarensis
Warum der gewaltige Zyklop die Piraten aufgehetzt hat, wird erst im späteren Spielverlauf klar. Nur eines ist sicher: Wenn Gargarensis sein Plan gelingt und er die Tore der Unterwelt öffnet, bedeutet das nichts Gutes.



Kemsyt
Der schmierige Unterling will mit Gargarensis' Hilfe die Macht im Land der Pharaonen an sich reißen. Es entbrennt ein erbitterter Kampf um die vier Reliquien des Osiris. Nur der könnte die beiden stoppen.

Böse Träume

Die Mission „Guter Rat", genau in der Mitte der Saga, gehört zu den Einsätzen, die klassische Echtzeit-Strategie mit rollenspielähnlichen Aufgaben verbinden.

Im Schlaf prophezeit Athene Arkantos eine weitere Prüfung. Sein Sohn Kastor führt ihn zu einem Tempel, wo es zum Duell mit Gargarensis kommt. Mit der Hilfe von Zeus kann Arkantos seinen Erzfeind überwinden.

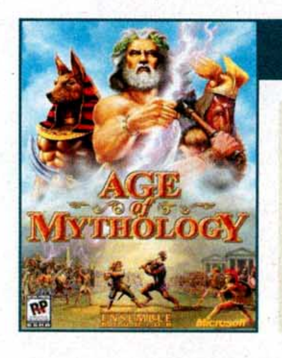


Plötzlich tauchen die alten Weggefährten des Admirals wieder auf: Chiron, Herkules. Sie sind gekommen, um ihm im Kampf mit einem Rudel Chimären beizustehen.

In der Unterwelt offenbart Athene Arkantos die wahren Ziele von Gargarensis. Abermals stürzt sich der Held in einen erbitterten Kampf mit Hydras und Löwen, unterstützt von einer kleinen Armee. Während Katapulte den Weg aus der Unterwelt bahnen, fallen Monster dem Häuflein in den Rücken. Zum Glück gewährt Zeus seinem Günstling drei Wunder.



Das Szenario wird immer albtraumhafter: Nun soll Arkantos an der Seite seines Erzfeindes Gargarensis ein Lager errichten, um einen schwer bewachten Tempel zu zerstören. Doch welche Überraschungen ihn dort erwarten, sei nicht verraten.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 35 Missionen, davon drei Tutorial-Einsätze
- 36 Götter mit 36 Wundern
- 42 Gebäude
- 64 Einheiten (plus Spezialfiguren)
- 93 Technologie-Upgrades
- 3 Völker
- Mehrspielermodus für bis zu 12 Teilnehmer
- Mischt historische Mythen und Fiktion

Im Wettbewerb

	Empire Earth	Warcraft 3	Age of Mythology
GRAFIK	**78**	**88**	**89**
Detailreichtum Spielwelt	79	89	90
Detailreichtum Objekte	75	80	82
Vielfalt der Spielwelt	73	91	88
Animation der Objekte	85	92	91
Effekte	84	90	88
SOUND	**81**	**91**	**92**
Musik	82	92	96
Soundeffekte	80	87	88
Stimmen/Kommentar	79	88	86
STEUERUNG	**78**	**90**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	78	90	90
Präzision der Steuerung	91	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	56	80	80
ATMOSPHÄRE	**82**	**90**	**89**
Spannung/Überraschungen	81	90	90
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	80
Story/Dialoge/Kommentare	85	88	89
Inszenierung	79	90	88
SPIELDESIGN	**79**	**90**	**89**
Komplexität/Spieltiefe	91	90	90
Einsteigerfreundlichkeit	72	82	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	85	88
Verhalten der Computergegner	79	83	80
Innovation	75	88	77
MEHRSPIELERMODUS	**89**	**93**	**90**
Abwechslung der Spielmodi	70	70	70
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	75	86	80
Einstellungsmöglichkeiten	90	90	90
TEST-AUSGABE:	PCG 01/02	PCG 08/02	PCG 12/02
WERTUNG:	**87** (abgewertet)	**92**	**92**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Natürlich wirkendes Wasser
- ⊕ Schöne Rauch- und Feuereffekte
- ⊕ Toll animierte Figuren
- ⊕ Abwechslungsreiche Landschaften

Sound
- ⊕ Bessere Musikuntermalung ist kaum möglich
- ⊕ Viele Einheitenkommentare
- ⊖ Gewöhnliche Effekte

Steuerung
- ⊕ Autoformation erleichtert Angriffe
- ⊕ Hält sich an Echtzeit-Standards
- ⊖ Spielausschnitt auf der Karte etwas klein

Atmosphäre
- ⊕ Fängt Götter-und-Helden-Atmosphäre ein
- ⊕ Zahlreiche Zwischensequenzen
- ⊖ Zwischensequenzen nur in der Spiel-Engine

Spieldesign
- ⊕ Riesiger Technologiebaum
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionsziele
- ⊕ Gute gemachte Tutorials
- ⊖ Nicht so viel Neues wie bei Warcraft 3

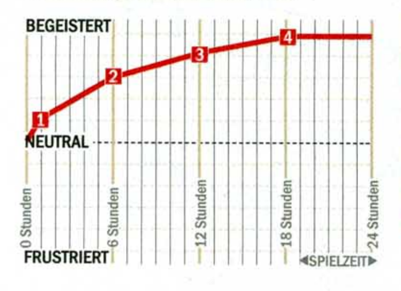
Mehrspielermodus
- ⊕ ESO als Battlenet-Konkurrent
- ⊕ Alle gewohnten Spielmodi
- ⊕ Die drei Völker spielen sich unterschiedlich
- ⊕ Viele Karten, Generator und Editor

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Empire Earth, Warcraft 3, Battle Realms
Entwickler:	Ensemble Studios
Vom gleichen Entwickler:	Age of Empires, Age of Empires 2
Publisher:	Microsoft
Adresse des Publishers:	Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon des Publishers :	089-31760
Offizielle Website:	http://www.ageofmythology.com/
Website des Publishers :	http://www.microsoft.com/games/
Website des Entwicklers:	http://www.ensemblestudios.com/
Beste Fansite:	http://www.aomn.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-672255 (€ 0,12 pro Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12
Termin:	14. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, umfangreiches Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40

Motivationskurve





1 Das Tutorial ist auch für erfahrene Spieler einen Blick wert. Dort fängt die Story an.



2 Die mythologischen Einheiten und Götter fügen sich wunderbar in die historische Age-Welt ein.



3 Der Kampf um Troja gehört zu den schönsten Schlachten im Spiel. Er zieht sich über mehrere Missionen.



4 Die Geschichte wird spannender und spannender, die Missionen werden fordernder und fordernder.

Leistungs-Check

Age of Mythology ist stark CPU-limitiert und jedes MHz mehr bedeutet auch mehr Geschwindigkeit. Besonders ruckelig wird es auf schwächeren Systemen, sobald sich sehr viele Einheiten auf dem Schlachtfeld tummeln. Um die Performance zu verbessern, wählen Sie im Options-Menü die Einstellung „Wenige Details". Benutzen Sie auf Systemen mit Radeon-9700-Karte aktuelle Treiber, um Probleme zu vermeiden.



WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich · Rot: Unzumutbar · Gelb: Akzeptabel · Grün: Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

Das **Online**-Ensemble

Hinter dem Kürzel ESO (Ensemble Studios Online) verbirgt sich ernste Konkurrenz fürs Battle.net. Künftig kommen auch **Age**-Generäle in den Genuss von Ranglisten, Spielpartnersuche und Chats. Zwar liefen die Spielserver zum Testzeitpunkt noch nicht. Die Erfahrungen mit der Multiplayer-Beta waren aber überzeugend. Die wichtigsten Features haben wir für Sie hier zusammengefasst.

- **Instant Messenging:** Ähnlich wie in ICQ und der Microsoft Gaming Zone können Sie an Ihre Online-Freunde Nachrichten verschicken, sogar während einer laufenden Partie.
- **Custom Games:** Alle bekannten Spielarten (Deathmatch, Blitz, Eroberung, Wirtschaftssieg und Koop-Szenario) vorhanden
- **Ranglisten:** Für jeden Spieltyp wird es eine eigene Ladder geben.
- **Quick Match:** Mit einem einfachen Knopfdruck sucht ESO einen Spielpartner, der am besten zu Ihnen passt. Einfach Spielerzahl, Götter und eine der 23 Karten wählen, und es kann losgehen.
- **Statistiken:** Das Spiel zeichnet eine Fülle von Daten auf, darunter den Lieblingsgott einzelner Spieler, wie viele Arbeiter sie durchschnittlich einstellen, wie lange sie spielen, wie lange sie für welches Zeitalter brauchen und, und, und.



Brüder, die Frostgiganten, frieren Opponenten kurzerhand ein, bevor sie sie mit ihren mächtigen Fäusten zerschmettern. Dann wären da noch die Fenris-Wölfe, die auf sich allein gestellt schnell den Schwanz einziehen, im Rudel aber immer stärker werden. Die Fabelwesen sind nicht nur stärker als ihre menschlichen Gegner, sondern haben meistens auch eine Spezialattacke oder einen Zauberspruch drauf. Nur Helden sind den mythischen Monstern ebenbürtig. Da wären zum einen die Hauptdarsteller der Kampagne, die sich allein gegen ganze Armeen behaupten und, selbst wenn sie geschlagen werden, nur eine kurze Auszeit nehmen, bevor sie aus Walhalla wiederkehren. Zum anderen kann jede Fraktion eine Reihe von Heroen zur Unterstützung herbeirufen. Die Griechen haben den Bogenschützen Odysseus, den Schwertkämpfer Herakles und Bellerophon, der auf einem Pegasus reitet. Die Normannen zählen auf Hersir, den sie gleich in mehrfacher Ausführung rekrutieren dürfen. Neben dem Pharao unterstützt eine Hand voll Priester die Afrikaner, jeder davon ein mächtiger Heiler.

So faszinierend die Truppenvielfalt auch sein mag und so fesselnd die Story, das größte Highlight in **Age of Mythology** sind die 32 abwechslungsreichen Missionen. Gewaltige Massenschlachten stehen ebenso auf dem Programm wie kleine Abenteuer mit wenigen Getreuen, die ähnlich wie in **Warcraft 3** Rollenspiel-Charakter haben. Immer wieder sorgen vorbestimmte Ereignisse für überraschende Wendungen. Da versucht Erzbösewicht Gargarensis das Tor zur Unterwelt aufzubrechen. Während Ihre kleine Streitmacht versucht, den Rammbock zu zerstören, versperrt die Heldenschar die Zugänge zur Oberwelt, aus denen die Anhänger des Zyklopen strömen. Da schuften Mas-



IN REIH UND GLIED Eine schlagkräftige Armee hat Fernkämpfer, Nahkämpfer, Helden und mystische Kreaturen in ihren Reihen. Glücklicherweise sorgt die Auto-Formation dafür, dass sich große Gruppen beim Marschieren auflösen.

sen von Arbeitern vor den Mauern Trojas am Gerüst des hölzernen Pferdes, während von allen Seiten die Trojaner attackieren. Da vereinen Sie in den verschneiten Bergen Skandinaviens Ihre versprengten Häuflein zu einer schlagkräftigen Streitmacht, bevor Sie eine nach der anderen drei umliegende Bergfestungen einnehmen. Da erforschen Sie finstere Labyrinthe, dringen vor ins Reich von Midgard, besuchen selbst das Land der Träume. Eine der eindruckvollsten Schlachten tobt in Ägypten. Gerade erst angekommen, ist Ihre Position zu schwach, um die gewaltige Armee Kemsyts aufzuhalten, die mit ihren Kriegselefanten langsam, aber sicher eine Siedlung nach der anderen auslöscht. Nur wenn Sie mit einem heiligen Artefakt zu einem Tempel in Feindeshand durchdringen, erwacht der dort gefangene hundsköpfige Wächter und stellt sich dem gegnerischen Ansturm entgegen. Die Szenario-Designer haben die Kampagne perfekt mit der Hintergrundgeschichte verknüpft. Es bleibt wortwörtlich bis zur letzten Minute spannend.

Mit **Age of Mythology** wagen auch die Ensemble Studios den Sprung in die dritte Dimension. So schön texturierte Landschaften, so schön beleuchtete Gebäude, so spektakuläre Spezialeffekte und so schön animierte Einheiten gab es noch in keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel zu bewundern. Wenn in den Zwischensequenzen die Kamera auf Tuchfühlung mit den Darstellern geht, die monumentalen Wälle Trojas entlangfährt oder durchs skandinavische Schneegestöber taucht, kommt die Grafikpracht voll zur Geltung. Von den Gestaden Atlantis', wo sich die klaren Wellen am Strand brechen, über die glühenden Lava-Pfade des Hades bis hin zu den Schneewehen in Nordland und der düsteren Wikinger-Unterwelt ist ein Schauplatz schöner als der andere. Zwar lässt sich die Ansicht in Grenzen heranzoomen und verkleinern und stufenlos drehen, notwendig ist das aber nur sehr selten – so geht die Orientierung nicht verloren. Verbergen sich Truppen hinter Mauern oder im Wald, schimmern die Silhouetten in den Spielerfarben durch. Nur wenn ein Berg einen Bauplatz verdeckt, lohnt es sich, die Perspektive zu verändern. So schick das 3D-Terrain auch ist, so gering wirkt es sich allerdings aufs Spielgeschehen aus. Wachtürme haben zwar auf Hügeln ein größeres Sichtfeld und beharken auch weiter entfernte Gegner, wirklich kampfentscheidend sind die Höhenvorteile aber nicht. Ein besonderes Lob verdienen die Toningenieure und Komponisten. Satte 35 Musikstücke halten für jede Gelegenheit und jedes Szenario die passende Untermalung bereit. Die Wikinger gehen mit Trommelwirbeln und Fanfaren zum Angriff über, in Ägypten treiben exotische Rhythmen die Armeen zum Sieg. Dabei wechseln sich eingängige Melodien und ruhige Hintergrundpassagen je nach Spielverlauf ab. Optisch, akustisch und spielerisch ist **Age of Mythology** ein Meisterwerk. RÜDIGER STEIDLE

> Der Solo-Feldzug ist **von der ersten bis zur letzten Minute spannend**. Alle 32 Missionen sind perfekt in die epische Story eingebettet.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Die Warcraft-Orks können mir gestohlen bleiben! Ich ziehe lieber mit Ajax und Odysseus in die Schlacht!

Nein, **Age of Mythology** ist nicht so innovativ wie **Warcraft 3**. Weder haben sich die Entwickler der Ensemble Studios wie die Konkurrenten von Blizzard im Rollenspielgenre bedient, noch gibt es Mini-Missionen in der Kampagne. Ich spiele trotzdem lieber **Age of Mythology**. Weil ich mich mit den Griechen, Ägyptern und Wikingern besser anfreunden kann als mit den Untoten und Nachtelfen zum Beispiel. Weil die Götter und Sagengestalten besser in die historische **Age**-Welt passen, als ich je gehofft habe. Auch weil die zahlreichen Verästelungen im Technik- und Glaubensbaum in Mehrspieler-Matches so viele verschiedene Taktiken ermöglichen. Vor allem weil die Story so fesselnd ist, dass ich unbedingt wissen will, wie es weitergeht. Ob einem nun die Abenteuer der Orks oder der Griechen besser gefallen, ist vor allem eine Geschmacksfrage. Am besten, Sie spielen gleich die Exklusiv-Demo auf unserer Heft-CD oder-DVD an und entscheiden selbst, welcher Ihr persönlicher Favorit ist. Meiner ist auf jeden Fall **Age of Mythology**.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Einfach göttlich: Age of Mythology muss man als Echtzeit-Strategie-Fan durchgespielt haben!

Das einzig Antike an diesem Spiel ist der Stoff, aus dem Story ist - ansonsten ist **Age of Mythology** ganz weit vorn: technisch und spielerisch. Die Komplexität fällt genauso monumental und gewaltig aus wie die Prachtbauten der Ägypter, Wikinger und Griechen. Seine ganze strategische Tiefe zeigt sich erst recht im Mehrspielermodus - das hat schon der Beta-Test angedeutet, bei dem man sich tagelang nur auf einer einzigen Karte herumgetrieben hat. Die Frage nach der Referenz im Echtzeit-Sektor ist schwierig zu beantworten: Wo **Age of Mythology** mit riesigen Technologie-Bäumen und (zumindest anfangs) schier unüberschaubarer Vielfalt an gut ausbalancierten Einheiten, Gebäuden und Upgrades erschlägt, gefallen mir bei **Warcraft 3** die spürbaren Unterschiede zwischen den Völkern besser. Auf die Kabinettstückchen der Zauberspruch-Special-Effects-Trickkiste der Ensemble Studios kontert Blizzard mit detailverliebteren Animationen. **Warcraft 3** und **Age of Mythology** sind ebenbürtige Götter im Echtzeit-Olymp - selbst die atemberaubenden Zwischensequenzen liegen auf dem gleichen leinwandreifen Niveau.

TESTURTEIL
AGE OF MYTHOLOGY

92

ENTWICKLER Ensemble Studios
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 14.11.2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 12, Internet: 12, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Schön erzählte Solo-Kampagne
+ Große Spieltiefe
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Umfangreicher Multiplayer-Modus
− Wenig innovativ

GRAFIK	89%
SOUND	92%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	90%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMPIRE EARTH** oder **WARCRAFT 3** mochten.

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Medieval: Total War

Auf der einen Seite gigantische Taktik-Schlachten in Echtzeit, auf der anderen Seite gemächliche Runden-Strategie mit Risiko-Flair. Die einen mögen die ungewöhnliche Mischung, die anderen vernachlässigen den Brettspielpart für die Ritter-Schlachten, wieder andere lassen die Echtzeit-Gefechte vom Computer austragen. Ist **Medieval** nichts Halbes und nichts Ganzes oder die harmonische Verbindung zweier Genres? PC Games hat die Käufer und die Macher befragt.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



BERND REINARTZ, Pressesprecher bei Activision.

PC Games: In der Nahansicht lässt die Grafik-Engine einzelne Einheiten verschwimmen, daher kann man nicht in Mann-gegen-Mann-Kämpfe eingreifen. Wieso wurde diese in RTS-Spielen beliebte Möglichkeit nicht integriert?

Reinartz: „Das ist nicht das Spiel-Konzept von **Medieval: Total War**, dieses Feature für den Spieler anzubieten. Im Vordergrund stehen die riesigen Truppen-Kämpfe und nicht Mann-gegen-Mann-Kämpfe."

PC Games: Wie realistisch sind die historischen Schlachten von William Wallace oder Barbarossa umgesetzt?

Reinartz: „Die Schlachten sind realistisch umgesetzt worden, jedoch nicht bis in das kleinste Detail. Bei den Feldzügen von Barbarossa musste nachgeholfen werden, da Barbarossa keine Schlacht gewonnen hat."

PC Games: Warum wurden aus den beiden Spielprinzipien (Runde und Echtzeit) keine zwei getrennten Spiele gemacht?

Reinartz: „Die Herausforderung bestand darin, die Spielprinzipien zu verknüpfen, was uns auch gelungen ist. Es wurde nie darüber nachgedacht, daraus zwei Spiele zu machen."

PC Games: Wird es einen Nachfolger geben und in welchem Zeitalter wird er spielen?

Reinartz: „Zu diesem Zeitpunkt kann ich hierzu noch keine Aussage machen."

Würden Sie Medieval weiterempfehlen?

Antwort	Anteil
Ja	56%
Nein	44%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Langzeitmotivation	2,20
Innovationen	2,33
Soundeffekte	2,34
Steuerung	2,38
Musik	2,40
Ausgewogenheit Schwierigkeitsgrad	2,40
Mehrspielermodus	2,55
Grafik	2,68
Ausgewogenheit Schwierigkeitsgrad	2,69
Einsteigerfreundlichkeit	2,74
Animationen	2,81

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Historischer Hintergrund
2. Große Spieltiefe
3. Einheitenvielfalt
4. Größe der Schlachten
5. Innovatives Spielprinzip

–
1. Veraltete Grafik
2. Komplizierte Steuerung
3. Unübersichtliche Schlachten
4. Zäher Rundenmodus
5. Performance-Probleme

Die Meinung der PC-Games-Leser:

STEFAN FRIGGE (26), MAINZ
„Einerseits bekommt man für sein Geld eigentlich zwei Spiele – ein rundenbasiertes und ein Echtzeit-Strategiespiel, die jedes für sich ordentliche Spieltiefe bieten. Andererseits ist die grafische Umsetzung veraltet und der rundenbasierte Teil lässt einige Features vermissen, die dem Ganzen den letzten Schliff geben würden."

KARL-HEINZ KRACHT (39), WINDEN
„Eigentlich eine sehr schöne Simulation historischer Schlachten, nur ist ausgerechnet im Echtzeit-Modus die Steuerung alles andere als perfekt. Wenn das behoben wird und die Programmierer den Runden-Modus ausbauen, wird der nächste Teil absolut genial. Dass die Programmierer lernen können, haben sie ja seit **Shogun** bewiesen."

CHRISTIAN LITTERS (31), MANNHEIM
„Ich persönlich finde es wunderbar, dass man in **Medieval** endlich mal Kampagnen gewinnen kann, ohne die ganze Welt erobern zu müssen. Gerade deshalb, weil den verschiedenen Features wie Diplomatie, Wirtschaft und Kriegsführung fast gleichermaßen Rechnung getragen wird, entstehen viele Spielverläufe und der Langzeitspielspaß ist top."

ANDRÉ KRIMMLER (34), LUDWIGSBURG
„**Medieval: Total War** lässt sich nicht an den momentanen Grafikwundern messen. Jedoch überzeugt das Spiel mit inneren Werten. Alles, was das Leben für die Landesherren im Mittelalter so schwer machte, wird geboten: Intrigen, Lügen, der Papst, neidische Nachbarn. Dazu kommt der Aufbaupart und die Echtzeit-Kämpfe."

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	-	47%	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
2	NEU	10%	Medieval: Total War	Echtzeit-Strategie	Activision
3	▼	7%	Civilization 3	Runden-Strategie	Infogrames
4	NEU	6%	Anno 1602	Aufbau-Stragegie	Infogrames
5	▼	6%	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
6	NEU	6%	Stronghold Crusader	Aufbau-Strategie	Take 2
7	▼	5%	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
8	NEU	5%	Rollercoaster Tycoon	Aufbau-Strategie	Infogrames
9	▼	4%	Die Gilde	Wirtschaftssimulation	Jowood
10	NEU	4%	Starcraft	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Leider verloren
Diese Geldbörse wartet auf einen ehrlichen Finder.

Bonusziel
Dieser Silberpfeil ist die Siegesprämie, die Robin verweigert wird.

Rettungsaktion
Lady Marian ist in Ungnade gefallen und muss gerettet werden.

Freiwilliger Helfer
Dieser Hüne wartet auf ein Treffen mit Robin, um an seiner Seite zu kämpfen.

Bonusziel
In der schwer bewachten Kirche lagert ein wertvolles Artefakt.

Zielübung
Hier schießt Robin Hood seinen berühmten Pfeil.

Männer in Strumpfhosen, Obdachlose im finsteren Wald – nicht ganz der Stoff, aus dem die Helden sind. **Aber auch ein Feigling kann Königreiche retten.**

Robin Hood
Die Legende von Sherwood



WINTERIDYLL In dieser Stadt findet gerade ein Fest statt – kein Wunder, dass die Gassen voller Wachen sind. Robin muss quer durch.

GEMETZEL Richard greift eine Stadt an und erleidet herbe Verluste. Robin kann ihm mit seinen Mannen zu Hilfe eilen.

In nahezu allen Echtzeit-Taktikspielen wie beispielsweise **Commandos** oder **Desperados** wird ein vorsichtiges Handeln zum Spielprinzip erhoben. Auch in **Robin Hood** ist übermäßiger Mut fehl am Platz – und das, obwohl Robin auf die Unterstützung der Bevölkerung zählen kann. Das Spiel **Robin Hood** erzählt in rund 40 Akten die gleichnamige Sage. Während König Richard auf Kreuzzug ist, unterdrücken der Sheriff von Nottingham und Prinz John das Volk. Die Bauern und Händler leiden unter hohen Steuern und einer willkürlichen Justiz. Nur Robin Hood fühlt sich stark genug, um Widerstand zu organisieren: Er überfällt Geldtransporte, befreit Gefangene und stiehlt für seinen König die konfiszierten Kronjuwelen zurück. Da er das geraubte Geld unter den Witwen und Waisen verteilt und generell als friedfertiger Mann gilt, ist sein Ansehen in der Bevölkerung so hoch, dass sich nach jedem gelungenen Coup neue Freiwillige seiner Bande anschließen.

Zu Beginn des Spiels ist Robin auf sich alleine gestellt. In einer am Fuß einer Burg gelegenen Stadt soll gerade sein Kumpel Stuteley zusammen mit einigen anderen Delinquenten hingerichtet werden – der beste Zeitpunkt für eine spektakuläre Rettungsaktion. Der Spieler muss nun den mit Fäusten, Bogen und Schwert bewaffneten Recken an den Wachen vorbei in die Stadt lotsen und seine künftigen Mitstreiter befreien. Theoretisch hat man dabei mehrere Möglichkeiten: Robin kann heimlich zwischen den Wachposten hindurchschleichen, er kann sie bewusstlos schlagen oder er kann sie mit Waffengewalt bekämpfen. Da die ganze Stadt von Gegnern nur so wimmelt, fällt die erste Möglichkeit aus. Und da es die Bevölkerung nicht gerne sieht, wenn ein Held Unmengen von Soldaten tötet, ist auch die dritte Möglichkeit tabu. So bleibt nichts anderes übrig, als sich den Weg freizuboxen – was zunächst sehr schwer fällt: Zwar kann Stuteley ein bewusstloses Opfer fesseln, sobald aber eine Wache einen niedergeschlagenen oder gefesselten Kameraden entdeckt, weckt oder befreit sie ihn und ruft nach Verstärkung. Immerhin ist einer der Befreiten ein kräftig gebauter Hüne, der nicht nur besser boxt als Robin, sondern auch die reglosen Körper außer Sichtweite tragen kann.

In den meisten Missionen übernehmen nur zwei Spielfiguren die gesamte Arbeit.

In den meisten Missionen machen daher Stuteley und der Hüne (später sollte der durch den noch stärkeren Little John ersetzt werden) den Weg zum Ziel frei. Die anderen Spielfiguren sind nur selten zu gebrauchen: Mit Steinen, Wespennestern oder Äpfeln werfende „Einheiten" sind nicht effektiv genug, Bogenschützen und Schwertkämpfer sind zu tödlich. Denn je weniger Opfer zu beklagen sind, desto mehr Zivilisten schließen sich Robin an. In seinem Unterschlupf im Sherwood Forest kann er diese zum Pfeileschnitzen, Kräutersammeln, Trainieren und zu etlichen weiteren Tätigkeiten anstellen – er darf sie aber auch mit in sein maximal fünfköpfiges Kampfteam aufnehmen.

Konform zur Sage spielt sich die Handlung in nur fünf Städten und damit Maps ab. Da man aber immer neue Örtlichkeiten aufsuchen muss und bestimmte Gebiete abgesperrt sind, ist eine Stadt auch nach dem x-ten Besuch noch eine Herausforderung. Vor allem die stets anders über das Stadtgebiet verteilten Wachen und Zivilisten verändern das Geschehen radikal, da die künstliche Intelligenz sie mit einem erfreulich authentischen Leben erfüllt: Einige Zivilisten verpetzen Robins Bande an den nächsten Wachposten, der auch sofort nach dem Rechten sieht. Entdeckt er einen oder mehrere Gegner, so wägt er seine Chancen ab und bittet eventuell den nächsten Vorgesetzten um Verstärkung.

In den ersten Missionen geht es vor allem darum, das Team aus den Fängen des Sheriffs zu befreien. Anschließend raubt man König Richards Kronjuwelen und in der zweiten Hälfte des Spiels kämpft man an der Seite

Robin Hoods **Bande**



Robin Hoods Bande besteht aus sechs Hauptfiguren. Im Spielverlauf kommen zahllose weitere Gefolgsleute hinzu: Bauern, Hünen und desertierte Soldaten.

Robin Hood
Er ist der einzige Gesprächspartner für viele NPCs, außerdem kann er gut klettern und Wachen bewusstlos schlagen. Im offenen Kampf ist er verzichtbar.

Stuteley
Seine Fähigkeiten sind das Knacken von Schlössern und das Fesseln von bewusstlos geschlagenen Gegnern. Als Bettler verkleidet kann er die Umgebung beobachten.

Will Scarlet
Der Neffe von Robin Hood kann lautlos töten, dennoch ist er mit weitem Abstand das nutzloseste Mitglied der Gruppe.

Lady Marian
Ihre Spezialfähigkeit ist das Erkennen von NPCs im weiten Umkreis. Außerdem kann Lady Marian Heilkräuter anwenden und beherrscht das Bogenschießen.

Little John
Da er mit seinem Stab ganze Kämpferhorden bewusstlos schlägt, ist er der wichtigste Kämpfer. Die reglosen Körper kann er anschließend wegschaffen.

Bruder Tuck
Lady Marians Beichtvater kann Gegner betrunken machen, außerdem dient er dem Hünen als Nahrungslieferant. Als Kämpfer eher unbrauchbar.



Der Bauer
Dieser Freiwillige kann mit Heilkräutern umgehen und bewusstlose Gegner abstechen. Als Kämpfer eher ungeeignet.



Der Hüne
Er ist geringfügig schwächer als Little John und beherrscht keinen K.-o.-Schlag, meist kann er aber die gleichen Aufgaben bekleiden.



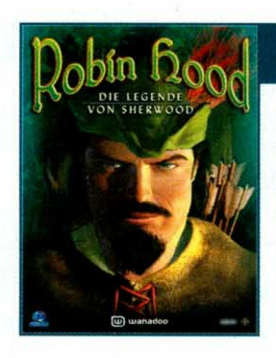
Der Soldat
Der desertierte Soldat kann als menschlicher Schild dienen, fesseln und wie Robin und Marian mit dem Bogen schießen.



SHERWOOD FOREST Im sicheren Versteck sammelt die Bande Heilkräuter, schnitzt Pfeile und trainiert.



ZWISCHENSPIEL Durchschnittlich jede zweite Mission findet im Sherwood Forest statt, wo Steuereintreiber mit starken Eskorten auf die finsteren Räuber warten.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 3 Kampfeinheiten
- 6 Spezialeinheiten
- 1 Basis
- 8 Maps
- 40 Missionen
- Fechtkämpfe mit Gestentechnologie

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Commandos 2: Men of Courage, Desperados
Entwickler:	Spellbound Software
Vom gleichen Entwickler:	Desperados, Airline Tycoon Evolution
Publisher:	Wanadoo
Adresse des Publishers:	Wanadoo Edition, Am Pfarrgarten 15, 40667 Meerbusch
Telefon des Publishers:	040/71006100
Offizielle Website:	www.robinhood-game.com
Website des Publishers:	www.wanadoo-edition.com
Website des Entwicklers:	www.spellbound.de
Beste Fansite:	www.robinhood-game.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01908/46026 (€ 1,83/Min., Mo. bis So., 8 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	15. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

Im Wettbewerb

	Desperados	Commandos 2	Robin Hood
GRAFIK	**90**	**90**	**85**
Detailreichtum Spielwelt	85	90	85
Detailreichtum Objekte	70	75	70
Vielfalt der Spielwelt	90	85	65
Animation der Objekte	85	85	85
Effekte	90	90	75
SOUND	**90**	**80**	**80**
Musik	80	80	70
Soundeffekte	90	75	85
Stimmen / Kommentar	90	90	80
STEUERUNG	**70**	**80**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	70	80	90
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	85	85
ATMOSPHÄRE	**80**	**85**	**80**
Spannung/Überraschungen	85	80	80
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	85	80
Story/Dialoge/Kommentare	90	80	80
Inszenierung	80	75	80
SPIELDESIGN	**80**	**85**	**75**
Komplexität/Spieltiefe	70	90	70
Einsteigerfreundlichkeit	80	85	85
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	80	70
Verhalten der Computerfiguren	85	75	85
Innovation	80	50	65
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**70**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	85	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	90	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	40	-
TEST-AUSGABE:	PCG 05/01	PCG 10/01	PCG 12/02
WERTUNG:	**87**	**90**	**82**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Flüssige Bildschirmdarstellung
- ⊕ Dreistufig zoombar
- ⊖ In Nahansicht sehr pixelig
- ⊖ Meist zu kleine Darstellung der Spielfiguren

Sound
- ⊕ Passende Sprachausgabe
- ⊕ Unauffällige, stimmungsvolle Musik
- ⊕ Gelungene Geräuscheffekte

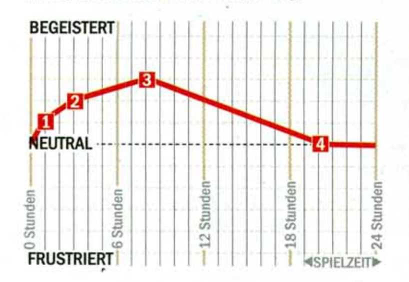
Steuerung
- ⊕ Kämpfe mit Gestensteuerung
- ⊕ Einfaches Icon-System
- ⊖ In Handgemengen sind Gegner schwer anzuwählen
- ⊖ Geringe Handlungsfreiheit

Atmosphäre
- ⊕ Lebendige Spielwelt
- ⊖ Erzählung der Hintergrundgeschichte auf Textbildschirmen

Spieldesign
- ⊕ Schöne, große und detailliert ausgearbeitete Levels
- ⊕ Meist mehrere Lösungswege
- ⊕ Intelligentes Gegnerverhalten im späteren Spiel
- ⊖ Die Levels sind spielerisch sehr ähnlich

Mehrspielermodus
- ⊖ Kein Mehrspielermodus

Motivationskurve




1 Die „Einheiten" mit den individuellen Fähigkeiten machen Lust auf mehr.

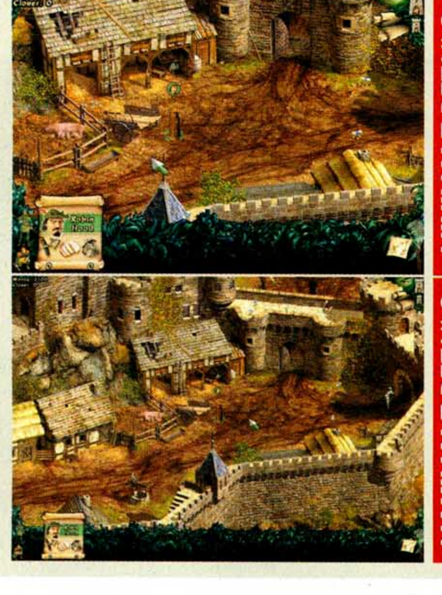

2 Das verschlagene, aber keineswegs gewaltfreie Vorgehen beginnt bald, Spaß zu machen.


3 Die großen Städte stellen den Spieler vor vermeintlich umfangreiche Herausforderungen.


4 Nur fünf Städte und der Wald als Spielfläche für 40 Missionen? So schleicht sich Routine ein!

Leistungs-Check

Das Spiel **Robin Hood** verwendet die **Desperados**-Grafik-Engine. Aufgrund der niedrigen Hardware-Anforderungen gibt es mit Systemen, die mehr als 450 MHz und 128 MB RAM verwenden, keinerlei Probleme mit der Performance im Spiel. Achten Sie darauf, dass Sie aktuelle Treiber für Ihr System verwenden, um die optimale Leistung zu gewährleisten. Aufgrund der 2D-Engine wird mit einer höheren Auflösung lediglich der Bildausschnitt vergrößert.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Für Robin Hood werde ich jederzeit zum Outlaw. Meuchelmord passt besser zu Männern in Strumpfhosen als zu Cowboys mit rauchenden Colts.

Mit dem Western-Epos **Desperados** konnte ich mich nie so recht anfreunden. Dass Cowboys und Indianer wie Kommandotrupps durch den Staub robben und Hinterhalte legen, passt einfach nicht in mein Bild vom Wilden Westen. Zudem war der Schwierigkeitsgrad doch zu derb. Bei **Robin Hood** geht das Konzept dagegen auf. Die Story um die Männer vom Sherwood Forest ist für ein Taktik-Spiel geradezu perfekt und den Entwicklern ist es gelungen, das Flair der Banditensaga einzufangen. Vor allem die bildhübschen mittelalterlichen Städte und ihre Bewohner haben es mir angetan. Da macht es gleich doppelt so viel Spaß, die kniffligen, aber fairen Missionen zu lösen. Schade nur, dass es wieder keine richtigen Zwischensequenzen gibt. Erst recht bei diesem Thema wären ein paar Renderfilmchen Pflicht gewesen.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Von dem strategischen Vorgehen eines Commandos blieb nicht viel übrig: Hier wird ohne lange Vorausplanung ein Weg zum Ziel freigekämpft.

Hunderte Soldaten niederschlagen und fesseln, dabei peinlichst genau darauf achten, dass man niemanden übersieht – man mag es kaum glauben, aber das macht richtig Spaß. Die Bedienung geht erfreulich leicht von der Hand und der Überblick bleibt stets gewahrt. **Commandos**-Recken seien allerdings gewarnt: Von dem strategischen Vorgehen des Vorbilds blieb in **Robin Hood** nur wenig übrig. Hier wird ohne lange Vorausplanung ein Weg zum Ziel freigekämpft; die in **Commandos** übliche Vermeidung des Feindkontakts ist im **Desperados**-Nachfolger nicht sinnvoll. Der Spielspaß entsteht stattdessen dadurch, dass man die Kämpfer und Fessel-Experten an zahlreichen Fronten gleichzeitig koordinieren und gelegentlich einen Heiler zu den verletzten Recken dirigieren muss.

von Richards Männern gegen den Sheriff und Prinz John. Richards Armee agiert größtenteils autark, die einzelnen Trupps warten jedoch darauf, dass Robin bestimmte Durchgänge freimacht oder einzelne Ritter besiegt. Hier hat der Spieler die Wahl, ob er die befreundeten Truppen ihrem Schicksal überlässt oder an ihrer Seite ficht.

Obwohl jede Spielfigur etliche Fähigkeiten hat, fällt die Bedienung erfreulich leicht. Beispielsweise führt ein Klick auf einen bewusstlosen Gegner je nach aktuell gewähltem Kämpfer zum Abstechen, Fesseln oder Berauben des Gegners. Damit man dies nicht auswendig lernen muss, zeigt ein kleines Sinnbild die zu erwartende Tat an. Zusätzlich stehen für Spezialfähigkeiten wie Bogenschießen oder Lauschen je Charakter bis zu drei Icons am unteren Bildrand bereit. Weitere Komfort-Features: Der Umriss von hinter Gebäuden versteckten Personen kann auf Knopfdruck sichtbar gemacht werden und die automatische Wegfindung ermittelt garantiert die kürzeste Strecke zum Ziel, selbst wenn diese durch mehrere Gebäude und Stockwerke führt.

Auch grafisch überzeugt **Robin Hood**. Zwar gibt es nur wenige Szenarien, diese sind dafür aber liebevoll gestaltet. Jedes einzelne Haus und jede Pflanze wurde dermaßen detailliert gezeichnet, dass man sich wie in einem naiven Gemälde fühlt.

HARALD WAGNER

Das **Kampfsystem**

Die Kämpfe werden automatisch ausgetragen, auf Wunsch darf man aber mit drei unterschiedlichen Gesten eingreifen. Dazu zeichnet man mit der Maus die Bewegung der Hieb- oder Stichwaffe auf den Monitor, die der bzw. die Kämpfer anschließend ausführen. Bogenförmige Bewegungen machen unerfahrene Recken schwindelig, große Bewegungen hingegen sind effektiv, aber senken die Kondition.



Seitlicher Schwung
Vorteil: Hohe Trefferquote
Nachteil: Geringer Schaden



Gerader Hieb
Vorteil: Großer Schaden
Nachteil: Geringe Trefferquote



Kreisbewegung
Vorteil: Hohe Trefferquote, mehrere Treffer möglich
Nachteil: Geringer Schaden, Kollateralschäden möglich

TESTURTEIL
ROBIN HOOD

82

ENTWICKLER Spellbound
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 15. November 2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal)
Prozessor in Megahertz: 233 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
- + Große und detaillierte Levels
- + Kämpfe mit Gestensteuerung
- + Intelligentes Gegnerverhalten
- − Geringe Handlungsfreiheit
- − Wenig Abwechslung

GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **COMMANDOS 2** mochten.



Anno 1503

Anno 1503 ist am 25. Oktober mit aufgeplusterten Segeln in See gestochen. Doch ein paar Lecks hat das Aufbau-Traumschiff noch ...

Vögel zwitschern vergnügt in den Bäumen, mondän gekleidete Kaufleute flanieren auf großzügig gestalteten Marktplätzen und betrachten das reichhaltige Angebot der Stände, während der wuchtige Wirtsherr gerade ein schweres Fass voller Alkohol auf seinen Schultern zum Ausschank schleppt und um ein Haar den Marktkarrenfahrer umrempelt, der die neuesten Seidenstoffe aus der Färberei ins Lager karrt; sogar die Mühle klappert buchstäblich am rauschenden Bach.

Sollten Sie es bereits beim Lesen dieser Zeilen nicht mehr abwarten können, **Anno 1503** zu installieren, gehören Sie vermutlich zu den Menschen, die das Spiel nach Umfragen zum meist erwarteten PC-Spiel gemacht haben. Kein Wunder, ist doch der anno 1998 erschienene Vorgänger **Anno 1602** zusammen mit dessen Add-on Deutschlands meistverkauftes Spiel. Kennern des Vorgängers springen zunächst einmal die höheren Auflösungen ins Auge; bis zu 1.280x1.024 Pixel dürfen Sie einstellen. Die Inselwelten sind gewachsen, mehr Rohstoffe können an- beziehungsweise abgebaut und zu mehr Endprodukten verarbeitet werden, das Militär wurde massiv aufgestockt und die eigenen Städte lassen sich mit noch mehr Gebäuden ausstatten und vor allem verschönern.

Nach Spielstart klicken Sie sich zunächst durch das schlanke Menü und wählen einen Modus aus. Zur Wahl stehen drei Tutorial-Missionen, die mit den Grundregeln von Städtebau, Handel und Kriegsführung vertraut machen, das klassische Endlosspiel mit acht zufallsgenerierten Inselwelten, zehn Szenarios mit konkreter Aufgabenstellung („Baut eine Stadt, in der die Einwohner den Status Bürger haben", „Hindert den Gegner an der Zerstörung Eurer Kathedrale und vernichtet seine Streitmacht", ...) sowie eine Kampagne mit elf Inselwelten plus einer Bonus-Welt. Einen Mehrspielermodus sucht man vergebens, denn der schaffte es nicht mehr in die Verkaufsversion und wird angeblich im Lauf des Novembers per Update nachgeliefert.

In der umfangreichen Kampagne eifert unser Nachwuchsheld seinem großen Vorbild nach – dem tollkühnen Eroberer aus dem ersten Teil, der in einer Kneipe von alten Zeiten schwärmte. Die Geschichte und die damit verbundenen Missionsziele der jeweiligen Inselwelten werden von einem Sprecher vorgetragen und erscheinen in Textform auf dem Bildschirm. Die Aufgabenstellung reicht dabei vom schlichten Städtebau über das Handeln bestimmter Mengen von Gütern wie beispielsweise Salz oder Eisen, bis zum Vernichtungsschlag gegen etwaige Feinde. Der militärische Part nimmt in **Anno 1503** jedoch einen wesentlich höheren Stellenwert ein als noch im Vorgänger. Wenn Sie Kavallerie, Pikeniere, Bogen- und Armbrustschützen, Schwertkämpfer und Mörser ins Schlachtgetümmel führen, sollten Sie stets vor Augen haben, dass jeder Einheitentyp nur gegen einen bestimmten Opponenten wirkungsvoll ist und gegen andere Truppen wiederum den Kürzeren zieht. Dies wird

> Die Marktkarrenfahrer lassen oftmals **große Lagerbestände weiterverarbeitender Betriebe links liegen.**



WOHLSTANDSGESELLSCHAFT Dicke Trutzmauern schützen die Bürger dieser Prachtstadt vor Piratenangriffen und übellaunigen Nachbarn.

VÖLKERKUNDE Insgesamt treffen Sie in Anno 1503 auf neun Kulturen – hier die Mongolen.

AH, VENEDIG! Hier wohnen die Freien Händler, die von Hafen zu Hafen tuckern und Waren ein- und verkaufen.

erst dadurch richtig kompliziert, dass die einzelnen Einheiten nur optisch schwer voneinander zu unterscheiden sind, zuweilen an Gebäuden und Toren hängen bleiben, bei innerstädtischen Auseinandersetzungen in Häuserschluchten verschwinden und Sie oftmals die höchste der drei Zoomstufen bemühen müssen, dann jedoch den Überblick über das Geschehen verlieren. Zusammen mit der schieren zahlenmäßigen Übermacht so manches KI-Gegners sorgen militärische Missionen oftmals eher für Frust, wenn Sie sich erneut in zeitintensive Materialschlachten stürzen, anstatt sich um den Ausbau aufstrebender Metropolen zu kümmern. Zudem sind die Unterschiede zwischen Pikenieren und Lanzenknechten oder Bogen- und Armbrustschützen schlichtweg zu gering. Wozu sollte man Belagerungstürme bauen, um Truppen über gegnerische Stadtmauern klettern zu lassen, wenn man diese auch einfach mit einem Mörser oder einer Kanone zerbröseln kann?

Anno-Veteranen müssen sich auf ein völlig verändertes Wirtschaftssystem einstellen. War es im Vorgänger noch möglich, bei finanziellen Engpässen kurzzeitig die Steuern zu erhöhen und damit die Staatskasse zulasten der Laune Ihrer Bürger aufzubessern, verdienen Sie in **Anno 1503** Ihr Geld durch den Verkauf von Waren an die Bevölkerung. Das geschieht an Marktständen für Stoffe, Nahrung/Salz, Tabak/Gewürze und Lampenöl, deren Preise festgeschrieben sind und sich nicht regulieren lassen. Wer nicht aufpasst, landet schnell in der Schuldenfalle – und das trifft vor allem Einsteiger. Außerdem lassen die Marktkarrenfahrer oftmals große Lagerbestände weiterverarbeitender Betriebe links liegen; so passierte es beispielsweise, dass sieben Tonnen Seile, die dringend zum Bau eines Schiffes benötigt wurden, minutenlang darauf warteten, abgeholt zu werden. Auch zeitraubende Langstreckenfahrten sind des Öfteren zu beobachten und führen nicht nur zu diversen Engpässen, wenn Sie gerade eine neue Produktionskette aus dem Boden stampfen, sondern dazu, dass der Spielfluss oftmals recht zäh gerät. Umso emsiger sind hingegen Ihre Bewohner, wenn es darum geht, die Wohnhäuser auszubauen. Sobald Sie sich fit genug fühlen, den gehobenen Ansprüchen einer höheren Zivilisationsstufe gerecht zu werden, geben Sie Baumaterialien für Ihre Bewohner frei und … machen erst einmal große Augen. Denn schneller, als Sie die Freigabe wieder deaktivieren können, sind die Holz- und Ziegel-Vorräte Ihrer Stadt nahezu aufgebraucht und oftmals folgt aufgrund des

Schöne neue Welt

Anno 1503 steckt voller Überraschungen und Neuerungen gegenüber **1602**. Die aus unserer Sicht wichtigsten zehn stellen wir Ihnen vor.

Forschung
Ihre Bürger gehen in Schule oder Universität und liefern Wissenspunkte ab, mit denen Sie Gebäude (Feuerwehr, Medikus, Brunnen etc.) und Waffen (Mörser, Belagerungsturm usw.) sowie Waffen-Updates (Brandpfeile) erforschen.



Fruchtbarkeitsbalken
Mithilfe des Fruchtbarkeitsbalkens erkennen Sie, an welchen Stellen der Insel der Anbau von Tabak, Indigo, Kartoffeln oder die Haltung von Rindern beziehungsweise Schafen besonders effektiv ist.



Scout
Der steuerbare Scout deckt für Sie nicht nur Rohstoffvorkommen (Salz, Erz, Marmor, Gold, Edelsteine) auf, sondern ermöglicht auch den Siedlungsbau im Landesinneren und tauscht Waren auf dem Landweg mit Eingeborenen und Computergegnern.



Online-Hilfe
Die umfangreiche Online-Hilfe liefert Ihnen viele Informationen mit Querverweisen und erspart so manchen Blick ins Handbuch. Wenn Sie wissen möchten, welchen Sinn die Köhlerei hat, so schlagen Sie einfach unter „K" nach.



Aristokraten
Wenn Sie Marmor-Villen bauen, lassen sich Aristokraten – die höchste Zivilisationsstufe – bei Ihnen nieder und fühlen sich nur wohl, wenn Sie ihr Verlangen nach Wein, Goldschmuck, Parkanlagen und Seiden-/Pelzkleidung befriedigen können.



Marktstände
Ersetzen das Steuersystem: Die bunten Buden sind sicherlich die wichtigste Neuerung in **Anno 1503** und neben dem Handel die einzige Möglichkeit, Geld zu verdienen. Da die Preise jedoch nicht regulierbar sind, kommt man oft nur mit Mühen aus den roten Zahlen.



Grössere Inselwelten
Inseln und Welten sind um ein Vielfaches größer und umfassen sechs Klimazonen (Prärie, Tundra, Dschungel etc.) inklusive typischen Kulturen (Azeteken, Afrikaner etc.). Tabak, Wein, Zuckerrohr oder Hopfen wachsen nur in entsprechenden Regionen.



Militär
Sie befehligen formatierbare Lanzenknechte, Pikeniere, Musketiere, Schwertkämpfer, Kavallerie, Bogen- und Armbrustschützen, Sanitäter, außerdem Kanonen, Mörser, Katapulte und Belagerungstürme (für die Sie Bedieneinheiten benötigen).

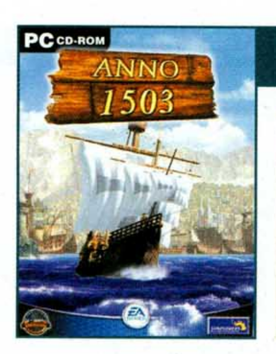


Verbesserte Grafik
Anno 1503 bietet nicht nur Auflösungen von bis zu 1.280x1.024: Die Einheiten weisen mehr Animationsstufen auf, das Stadtbild wirkt realistischer, Dutzende von Tierarten und umhereilende Bewohner machen das Spiel lebendig.



Neue Produktionsketten
50 Waren werden in 60 Betrieben abgebaut und verarbeitet. Walfänger (Lampenöl), Pelztierjäger, kleine Farm (Alkohol, Nahrung), Salzmine, Indigo (zum Färben von Seidenstoffen), Hopfen/Brauerei, Hanf und Heilkräuterplantage (hilft gegen Pest).





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Kampagne bestehend aus elf Missionen
- Drei Tutorial-Missionen
- Fünf Zivilisationsstufen
- Neun Kulturen (Eskimos, Mauren etc.)
- Zwölf Militäreinheiten
- 350 Gebäude
- 40 Produktionsketten
- Drei Zoomstufen, vier Perspektiven

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Port Royale, Stronghold, Anno 1602, Pharao
Entwickler:	Max Design/Sunflowers
Vom gleichen Entwickler:	Anno 1602, Oldtimer
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.anno1503.com
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.sunflowers.de
Beste Fansite:	http://www.annomania.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24 /Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	2 CDs im Schuber, farbiges Handbuch (80 S.), Poster
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	100 Stunden

Im Wettbewerb

	Port Royale	Stronghold Crusader	Anno 1503
GRAFIK	**79**	**68**	**86**
Detailreichtum Spielwelt	80	62	88
Detailreichtum Objekte	77	65	87
Vielfalt der Spielwelt	50	50	85
Animation der Objekte	77	72	80
Effekte	83	62	70
SOUND	**78**	**84**	**86**
Musik	84	83	85
Soundeffekte	60	78	80
Stimmen/Kommentar	40	82	85
STEUERUNG	**77**	**78**	**82**
Bedienungskomfort/Navigation	72	71	79
Präzision der Steuerung	80	80	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	82	52	75
ATMOSPHÄRE	**82**	**67**	**90**
Spannung/Überraschungen	71	67	63
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	87	81	88
Story/Dialoge/Kommentare	68	59	72
Inszenierung	50	62	75
SPIELDESIGN	**86**	**60**	**73**
Komplexität/Spieltiefe	89	70	75
Einsteigerfreundlichkeit	73	79	62
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	73	60
Verhalten der Computerfiguren	70	61	68
Innovation	52	33	50
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**88**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	71	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	77	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	82	-
TEST-AUSGABE:	PCG 07/02	PCG 11/02	PCG 12/02
WERTUNG:	**88**	**85**	**88**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + Auflösungen bis 1.280x1.024
- + Extrem detailreiche Bauwerke
- + Liebevoll animierte Figuren und Tiere

Sound
- + Stimmungsvolle Musik
- + Charismatische Sprecher
- + Nebengeräusche (Marktschreier etc.)
- − Begrenzte Auswahl an Musikstücken

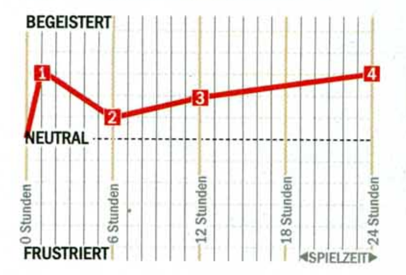
Steuerung
- + Übersichtliche Menü-Struktur
- + Leicht erlernbar
- − Kaum Statistiken und Detail-Infos
- − Haklige Steuerung von Einheiten

Atmosphäre
- + Mittelalterliches Flair (Musik, Grafik)
- + Hoher Wuselfaktor, belebte Welten
- + Ausgezeichnete Zwischensequenzen
- − Story der Kamagne wird nur in Textform und per Sprachausgabe erzählt

Spieldesign
- + Starke Anlehnung an den Vorgänger
- + Abwechslungsreiche Szenarien
- + Große Bandbreite an Gebäuden
- − Generell hoher Schwierigkeitsgrad
- − Kampagne nur für Profis
- − KI-Fehler, Bugs, Unstimmigkeiten

Mehrspielermodus
- − Im Spiel nicht enthalten (wird erst per Patch nachgeliefert)

Motivationskurve





1 Die Vorfreude ist groß, alles wirkt bekannt, erfahrene Anno-Spieler fühlen sich wie zu Hause.



2 Die Kampagne sorgt durch den hohen Schwierigkeitsgrad nicht nur bei Einsteigern für viel Frust.



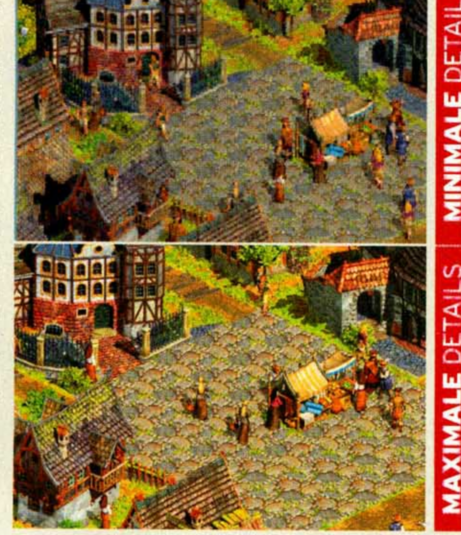
3 Kampagne abgebrochen – lieber im Endlosspiel nach eigenen Vorstellungen gesiedelt und gebaut.



4 Die erste Traumstadt nimmt Form an und füllt sich mit Leben. So macht Anno Spaß!

Leistungs-Check

Anno 1503 benötigt nicht viel Rechenpower. Ab 600 Mhz läuft das Spiel flüssig. Eine entscheidende Rolle spielt der Hauptspeicher: Wenn Sie 256 MB RAM (oder mehr) in Ihrem System verwenden, sind die Ladezeiten angenehm kurz. Die 2D-Grafik erfordert keine schnelle Grafikkarte. Wollen Sie die Leistung steigern, senken Sie einfach die Auflösung. Die Options-Einstellung „Details ein/aus" hat laut Hersteller Sunflowers keinerlei Wirkung und ist somit vernachlässigbar.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

MINIMALE DETAILS

Für alle Grafikkarten (TNT2 Ultra, Geforce256, Geforce2 MX, Kyro II, Radeon 32 DDR, Voodoo 5, Geforce2 GTS, Geforce2 Pro, Geforce2 Ultra, Geforce3) und alle CPUs (PIII 500/128, Duron 600/128, Duron 800/128, PIII 1.000/256, P4 1.400/256, Athlon 1.200/256) bei 640 x 480, 800 x 600 und 1024 x 768: Technisch unmöglich.

MAXIMALE DETAILS (gilt identisch für 640 x 480, 800 x 600 und 1024 x 768)

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce256	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

Der PC-Games-Bugreport: Hier muss Sunflowers noch nachbessern

Der Mehrspielermodus fehlt in der Verkaufsversion (soll noch im Laufe des Novembers per Update nachgeliefert werden), dafür sind diverse Unstimmigkeiten drin – angesichts der langen Entwicklungszeit und Verschiebungen zwecks weiteren Feintunings schwer nachvollziehbar. Auf dringende Empfehlung von PC Games hin hat Sunflowers vor allem den Schwierigkeitsgrad per Erste-Hilfe-Patch angepasst (mehr Startkapital, geringere Militärkosten, kauffreudigerer Händler). Diesen Patch sollten Sie bei Erscheinen dieses Hefts bereits auf der offiziellen **Anno 1503**-Website und auf www.pcgames.de finden. Dieses und weitere Updates packen wir selbstverständlich auch auf die Heft-CD/DVD.

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD



Selbst erfahrene Aufbau-Strategen werden feststellen, dass man nur mit Mühen aus den roten Zahlen kommt. Nach unseren Beobachtungen liegt das unter anderem an:

- Grundsätzlich sehr hohe Baukosten für komplette Produktionsketten (Beispiel: Getreidefarmen + Mühle + Bäckerei)
- Keine Stellschraube, um vorübergehende Engpässe zu überwinden (wie die Steuern in Anno 1602)
- Die schlagartig ansteigende Nachfrage durch ein Upgrade der Bevölkerungsstufe (etwa von Pionier zu Siedler) führt oft zu Hungersnöten und Nachschubproblemen.
- Falls Piraten oder Gegner das erste (und oft für die ersten Spielstunden einzige) Schiff versenken, kommt man nur mit Mühe von Stufe „Siedler" zu „Bürger" (das die Erschließung einer Tabak-/Gewürz-Insel erfodert).
- Trotz Stilllegung fallen immer noch enorm hohe Betriebskosten an.
- Einmal in den roten Zahlen, kommt man kaum noch raus: Oft fehlt das Geld, um den Missstand – etwa einen fehlenden Marktstand – abzustellen. Was zu noch mehr Miesen führt ...
- Die Marktpreise für Nahrung, Stoffe, Gewürze, Tabak, Lampenöl etc. sind unveränderlich.
- Sogar sehr begehrte Waren (Tabak, Gewürze, Eisen, Waffen) werden uns i. d. R. – wenn überhaupt – nur zum Minimaltarif abgekauft.
- Viel zu hohe Kosten für Aufbau und Betrieb des Militärs (der Unterhalt einer Armee kostet Unsummen, selbst der Besitz gänzlich unbewaffneter Handelsschiffe kostet Geld).

ICH SEHE NIX, WAS DU AUCH NICHT SIEHST



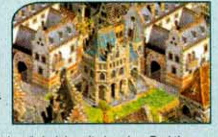
- Höhenstufen und Unebenheiten sind mit bloßem Auge kaum zu erkennen und werden erst beim Bebauen offenkundig.
- Militärische Einheiten werden von Bäumen und Gebäuden verdeckt – Kämpfe in der Stadt sind kaum zu koordinieren.
- Eigene Truppen kann man zwar durch das Ziehen eines Rahmens direkt anwählen, Feinde jedoch nicht mehr angreifen.
- Optisch lassen sich militärische Einheiten kaum voneinander unterscheiden (erst recht in der zweiten Zoomstufe).
- Kompakte Hütten (etwa der Holzfäller) wiederum werden von Bäumen verdeckt und können nur mit Mühe „getroffen" werden.
- Bereits von den PC-Games-Bugbustern gefordert: ein Hotkey für den Scout, der sich zwischen all den Bäumen nur durch ein (viel zu klein geratenes) Wappen ausfindig machen lässt.
- Im Gegensatz zu Bäumen werden Gebäude beim Wegebau nicht ausgeblendet. Gerade bei ausgebauten Städten führt das zu Unübersichtlichkeit und Sie erahnen meist nur, ob Sie richtig bauen.
- Die winzigen Marktstände verschwinden in den Häuserschluchten und sind oft aus keiner Perspektive einzusehen.
- Gebäude-Schäden werden erst bei extrem demolierten Häusern grafisch angezeigt.

TECHNISCHE PROBLEME



- Wir stellten auf unterschiedlichsten Systemen gelegentliche Abstürze sowie ein „Hängenbleiben" beim Laden der Spielmusik fest – zum Glück gibt es eine Autospeichern-Funktion.
- Auf XP-Systemen kommt es vereinzelt zu Fehlern beim Laden eines Spielstandes: Der Windows-Desktop „schimmert" durch die Spielgrafik. Erst ein Neustart des Spiels behebt das Problem.

VERIRRTE EINHEITEN UND WEGFINDUNGS-PROBLEME



- Scouts und Militäreinheiten verhaken sich häufig an Bergen, Bäumen, Marktplätzen und Toren.
- Militärische Einheiten bleiben gerne in Gebäuden „stecken" – etwa in Kanonentürmen und Stadttoren.
- Türme werden von ihrer Besatzung gelegentlich auf der falschen Seite verlassen – nämlich außerhalb der Stadtmauern.
- Walfänger bleibt in der Kartenecke hängen, das Schiff des „Freien Händlers" ankert vor dem Kontor und bewegt sich nicht mehr von der Stelle.
- KI-Gegner „überbauen" ihre eigenen Schiffe zuweilen mit Werften.

DRIN, ABER IRGENDWIE DOCH NICHT



- Die Wahrscheinlichkeiten für das Auftreten des Räubers (attackiert Marktkarren) und Aufständen (bei Unzufriedenheit) sind derart gering, dass sie faktisch niemals auftreten – die Gebäude „Amtsgericht" und „Galgen" sind derzeit also ohne Funktion.
- Die teure Bibliothek ist nur für die Erforschung einer einzigen Technologie (Mörserpulver) zuständig.

FALSCH DARGESTELLTE EINZUGSBEREICHE

Kaufleute lassen sich in Ihren Städten nieder, obwohl sich dafür notwendige Gebäude nicht im Einzugsbereich befinden. „Verirren" sich jedoch Bürger beispielsweise in ein Badehaus, steht dem Aufstieg nichts im Wege.

KEINE ODER MISSVERSTÄNDLICHE INFORMATIONEN

- Die Bilanz ist nur ein Durchschnittswert und wird durch vorübergehende Käufe und Verkäufe verfälscht.
- Der Sprecher weist zwar auf einen Mangel an Gewürzen oder Tabak hin, nicht aber auf eine (ver-)hungernde Bevölkerung – Sie müssen Ihr Volk also ständig im Auge behalten.
- Die Werft meldet „Ihr Schiff wurde repariert" – allerdings auch dann, wenn mangels Stoff, Geld, Holz oder Seilen kaum was passiert ist.
- Sobald ein Arbeiter einer Plantage auf dem Feld Rohstoffe abbaut, erscheint oftmals ein Fragezeichen über dem jeweiligen Gebäude, obwohl der Betrieb problemlos läuft.
- In der Statuszeile wird zwar der Bestand an (selten gebrauchtem) Marmor angezeigt, nicht aber der Vorrat an Nahrung.

SICHER WÄRE SICHERER



Eine Sicherheitsabfrage vor dem Abriss von Gebäuden fehlt: Wer sich verklickt, verliert viel Geld (Beispiele: Theater 2.500 Taler, Bibilothek 2.000 Taler). Lagerbestände und Wachturmbesatzungen sind ebenfalls verloren.

SCHIFFEVERSENKEN



- Das Verlegen von Seerouten ist umständlich und schlecht dokumentiert.
- Schiffe fahren auf ihrem Weg von Insel A nach Insel B jede Bucht ab, sobald die Route zu nahe an einer Insel vorbeiführt.
- Wenn ein Schiff den Gegner verfolgt, um ihn zu versenken (Aggressive Einstellung), kann der Feind immer flüchten, auch wenn sein Schiff langsamer ist. Warum? Das eigene Schiff dreht sich seitlich, um zu schießen, sobald es in Reichweite kommt. Kaum gedreht, ist der Gegner wieder außer Reichweite und die Verfolgung wird wieder aufgenommen. Das geht ewig so weiter.
- Die Schiffe verfügen zudem nicht über eine Kollisionsabfrage – aktuell fahren die Segler quer durcheinander.
- Schiffspatrouillen sind derzeit nicht möglich.
- Nur Schiffe ohne Kanonen können bei der Flucht über Bord geworfene Waren wieder per Rechtsklick einsammeln; bewaffnete Galeeren hingegen „greifen die Ladung an".

WIDERSPRÜCHE ZUM HANDBUCH



- Durch den Bau von Uni und Kirche werden Schulen und Kapellen immer aufgerüstet – ganz gleich, wie weit sie vom dafür eigentlich notwendigen Einzugsbereich entfernt stehen.
- Marktstände müssen nicht im Einzugsbereich eines Lagerhauses stehen – tatsächlich ist es egal, wo Sie die Buden errichten.
- Die große Werft muss nicht erforscht werden, sondern kann ab 250 Kaufleuten gebaut werden.

ZU SCHWERE KAMPAGNE

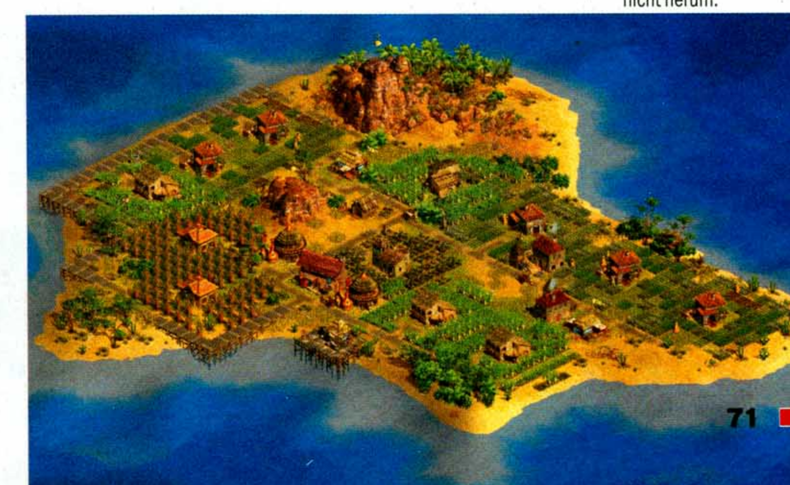


- In der Kampagne sollen Sie bestimmte Inseln besiedeln oder gewisse Punkte ansteuern. Diese werden zu Missionsbeginn kurz mit einem blinkenden Fähnchen markiert. Wer nicht aufpasst, hat verloren, denn die Fahne lässt sich nicht erneut einblenden.

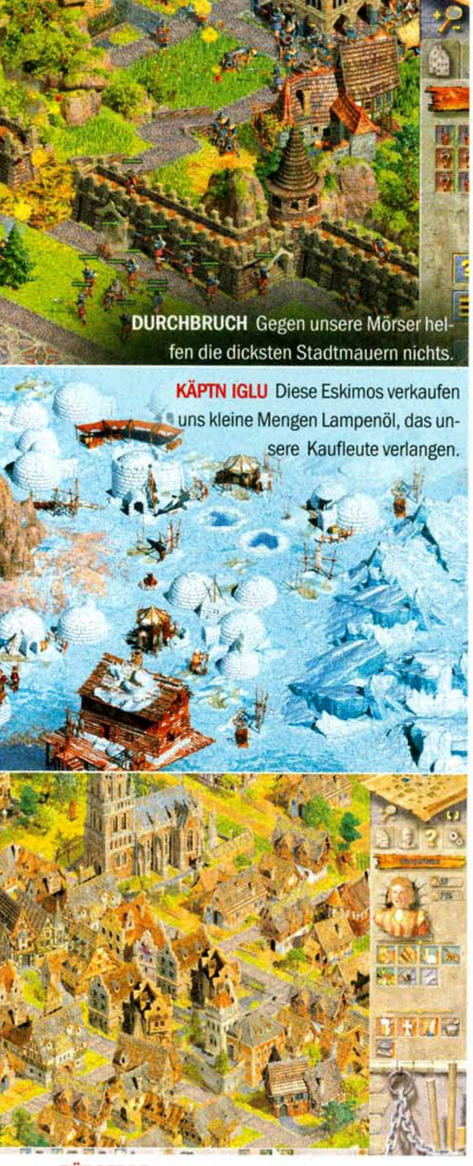
---

sprunghaften Bevölkerungsanstiegs die Lebensmittelknappheit. Unverständlicherweise lässt sich nämlich nicht regulieren, wie viel Tonnen Werkzeug, Holz und Steine Sie Ihren Schützlingen fürs Häuslebauen zur Verfügung stellen möchten.

Bereits bei der Planung der Städte kommt ein anderes Feature von **Anno 1503** unangenehm zur Geltung: die Höhenstufen. Davon gibt es 32 und eigentlich wären sie eine taktische Komponente (Fernkampfeinheiten feuern weiter). Im Regelfall werden sie jedoch zum unnötigen Ärgernis, denn kleinere Abstufungen im Terrain sind mit bloßem Auge oder beim Gebäudebau kaum auszumachen und werden erst sichtbar, wenn Sie Plantagen oder Straßen errichten wollen. Ist schließlich eine florierende Stadt aufgebaut, sind die meisten Sorgen vergessen, das



BANANENREPUBLIK
Auf dieser Insel betreiben wir Plantagen für Seide, Tabak, Zuckerrohr, Indigo und Baumwolle. Nicht auf jedem Eiland wächst alles gleich gut – ums Entdecken kommt man nicht herum.



DURCHBRUCH Gegen unsere Mörser helfen die dicksten Stadtmauern nichts.

KÄPTN IGLU Diese Eskimos verkaufen uns kleine Mengen Lampenöl, das unsere Kaufleute verlangen.

BÜRGERBEGEHREN Beim Anklicken des Bürgerhauses erkennen Sie in der rechten Menüleiste, dass Nahrung, Stoffe und Salz in gerade noch ausreichender Menge zur Verfügung stehen.

gewohnte **Anno**-Feeling kehrt zurück und man ertappt sich beim entspannten Beobachten der architektonischen Kunstwerke und umherwandelnden Bewohner. Am besten eignet sich hierzu das Endlosspiel, auf das sich Einsteiger aufgrund der schweren Kampagne ohnehin konzentrieren sollten und auf das auch **Anno**-Veteranen früher oder später zurückgreifen werden. Ganz ohne Auftragszwang und auf Wunsch ohne militärische Kabbeleien siedeln Sie friedlich vor sich hin und verbringen nicht selten mehrere Tage damit, Ihre Stadt auszubauen und Ihren Reichtum zu mehren. Hier hat der Stadtherr auch die Möglichkeit, die grafische Pracht von **Anno 1503** mitsamt der prunkvollen Gebäude aus Marmor und Stein (etwa Theater, Badehaus, Universität) vollends zu genießen. Dass auch die Wohnhäuser nun nicht mehr in Reih und Glied, sondern unterschiedlich ausgerichtet platziert sind, verleiht dem Stadtbild mehr mittelalterliches Flair. Diesem sehr zuträglich ist auch die angenehme Soundkulisse. Atmosphärische Instrumentalstücke sowie fernöstliche Klänge oder laute Trommeln als Musikuntermalung für die neun Eingeborenenvölker wie Mongolen oder Indianer (mit denen Sie Handel betreiben können) tragen zur Atmosphäre bei; in der Stadt preisen Marktschreier die Waren an und Wirte werben für Bier.

Leider ist **Anno 1503** nicht ganz perfekt: Diverse Bugs und Schönheitsfehler (siehe Extrakasten) in der Verkaufsversion verhindern die sicher geglaubte 90er-Wertung. Wir hoffen, infolge des angekündigten Patches in der nächsten Ausgabe Entwarnung geben zu können. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Noch etwas Feintung – dann wird Anno zum definitiven Pflichtkauf für Aufbau-Fans.

Anno 1503 macht Spaß. Großen Spaß. Zwar schlichen sich in die Verkaufsversion diverse Bugs und Ungereimtheiten ein, die den positiven Gesamteindruck der derzeitigen Version schmälern, doch hinter der prachtvollen Grafik verbirgt sich ein Spiel mit viel Tiefgang und viel Neuem. Einem **1602**-Feature trauere ich trotzdem hinterher: der Streichung des Steuersystems. Dass ich nun keinerlei Möglichkeit mehr habe, direkt auf meine Einnahmen Einfluss zu nehmen, macht gerade Einsteigern das Leben schwer und Spieler von **Anno 1602** müssen drastisch umdenken. Außerdem ist mir die Kampagne derzeit einfach zu schwer – ich hoffe auf den Patch. Dafür bereitet mir das Endlosspiel noch mehr Vergnügen als im Vorgänger. Die Inselwelten sind gewachsen und ich kann selbst entscheiden, ob und wann ich mit den zahlreichen Militäreinheiten in den Krieg ziehen möchte. Dank der wunderschönen Grafik versinkt man nach tagelanger Aufbauarbeit förmlich in seiner selbstgebauten Welt und das alte **Anno**-Feeling kehrt zurück. Sobald Sunflowers noch etwas feingetunt hat, wird **Anno** zum definitiven Pflichtkauf für Aufbau-Fans.



MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

New Economy: Anno 1503 zieht die Schrauben an.

Lieber Massenmarkt, Du musst jetzt ganz stark sein: **Anno 1503** mag das meisterwartete Spiel des Jahres sein, das beste ist es nicht. Grund: Das unausgewogene Wirtschaftssystem verzeiht wenig Fehler und dürfte anfangs gerade die vielen Gemütlich-vor-sich-hin-Siedler verzweifeln lassen. Schiff versenkt, Ladung futsch, Einkünfte gleich null ... zusammenrücken im Schuldturm! Besonders viel Leidensfähigkeit ist in der eindeutig zu schweren, zähen, kampflastigen Kampagne angesagt – hier muss und hier wird Sunflowers nachbessern. Im Endlosmodus und in einigen Einzelszenarien ist **Anno** wirklich **Anno**, wie es sein soll: ein wunderschönes, umfangreiches Aufbau-Strategiespiel, mit unnachahmlichem Mittelalter-Flair (dickes Lob an den Musikus), unübertroffen detailverliebter Grafik, einigen überflüssigen Features (Erfahrungsstufen, Belagerungstürme), wenigen Verschlimmbesserungen (Höhenstufen) und mehreren Schiffsladungen wirklich famoser Neuheiten gegenüber **1602**. Abseits der Balancing-Schwächen ist das Entdecken und Besiedeln nämlich ein verflixt fesselndes Vergnügen, das wochenlang vorhält. Doch jetzt müssen erstmal Bugfixes vom Stapel laufen, die das Spiel endlich über die 90 %-Marke hieven ...





EINZELKÄMPFER Mitchells ist ein Commando und kann besonders gut mit Sprengstoff und Granaten umgehen.

TAXI, TAXI Mit so genannten Schlacht-Taxis (im Bild ein M113 APC) bringen Sie Ihre Truppen schnell an jeden Punkt der Karte.

Platoon

Der Vietnamkrieg steht für Guerilla-Taktik, Napalm und Niederlage. Keine leichte Aufgabe für Echtzeit-Taktiker.

Der Vietnam-Krieg ist auch noch dreißig Jahre nach dem Waffenstillstand zwischen Amerika und Vietnam ein heißes Eisen. Damals musste die Weltmacht USA gedemütigt und geschlagen das Feld räumen – besiegt von Männern in schwarzen Pyjamas, die einen erbitterten und blutigen Guerilla-Krieg gegen die Besatzer führten. Dass sich dieser Konflikt natürlich für ein Taktik-Strategiespiel eignet, haben auch die ungarischen Entwickler Digital Reality (**Imperium Galactica 1 & 2**) erkannt. Deren neuestes Werk **Platoon** beschäftigt sich thematisch mit dem Dschungel-Konflikt, teilt sich mit dem gleichnamigen Antikriegsfilm aber nur Name und Szenario. Glücklicherweise haben es die Ungarn dennoch geschafft, ein atmosphärisch dichtes Taktik-Spiel mit schöner 3D-Grafik und wirklich ausgezeichneter Musik zu programmieren.

Zur Geschichte: **Platoon** geht in die Zeit zwischen 1966 bis 1968, wo hunderttausende US-Soldaten im südostasiatischen Dschungel gegen den Monsun, die Angst und den Vietcong kämpfen. In zwölf Missionen übernehmen Sie aufseiten der Amerikaner einen kleinen Trupp Männer und hin und wieder auch mal einen Schützen- oder Kampfpanzer. Da das Spiel keinen Aufbau- oder Wirtschaftsmodus besitzt, müssen Sie immer mit dem Material auskommen, welches Ihnen zu Beginn eines Levels zur Verfügung gestellt wird. Ähnlich wie in **Warcraft 3** gibt es in **Platoon** besondere Einheiten, die im Gegensatz zum Rest der Truppe einzigartige Fähigkeiten besitzen. Da wäre zum einen Sergeant Lionsdale, der gleichzeitig auch der Protagonist des Spiels ist. Lionsdale ist quasi die „Schaltzentrale" auf dem Schlachtfeld – neben einer deutlich höheren Lebensenergie kann er Luft- oder Artillerieangriffe herbeiordern. Je nach Mission steuern Sie auch mal den Einzelkämpfer Mitchells, Ihren „Boss" Lieutenant Withemore oder Spezialisten wie Sprengmeister O'Brady und den Sanitäter Petty. Auf diese „Helden" sollten Sie gut aufpassen, denn wenn sie sterben, gibt es keinen Ersatz. Dagegen sind namenlose Einheiten wie Schützentrupps, Grenadiere oder Panzerabwehr-Soldaten nur wenig mehr als Kanonenfutter. Die Missionen orientieren sich laut dem Entwickler an echten Gefechten im Vietnamkrieg: Such- und Rettungsaktionen, „Säuberungen", die Verteidigung von Brücken oder Hinterhalte gehören zur Ihren Aufgaben. Zwar plätschern die ersten drei Szenarien der Einzelspielerkampagne so lala dahin, doch danach steigen Schwierigkeitsgrad, Spannung und Abwechslung steil an. In Mission 5 müssen Sie beispielsweise einen Piloten retten, der mit seiner B-52 abgestürzt ist. Dazu übernehmen Sie zu Beginn der Mission erstmals die Steuerung des Einzelkämpfers Mitchells. Als Commando-Einheit kann er natürlich mehr als zielsicher mit der M16 ballern – zu seinen Hobbys gehören auch das Anbringen von Claymore-Minen, Handgranaten-Weitwurf und Entschärfen von Fallen. Sobald Mitchells den Piloten gefunden hat, übernehmen Sie wieder Lionsdale und geleiten die beiden sicher durch ein Gebiet voller Vietcong-Trupps. Die Prä-

> Was Detailfülle und Texturqualität betrifft, muss sich **Platoon hinter keinem anderen Strategiespiel verstecken.**



EXPLODIERT Der Vietcong hat in manchen Missionen Panzer-Unterstützung. Die T-55-Panzer halten Sie mit LAW-Panzerabwehrraketen auf.

ABGESTÜRZT Mitchells und Lionsdale haben die abgestürzte B-52 gefunden.

DRILL INSTRUCTOR Lieutenant Whitemore ist Sergeant Liondales Vorgesetzter.

Das nervt!

Platoon bietet Grafik, Sound und Atmosphäre vom Feinsten, doch Kamerasteuerung und fehlende Speicherfunktion nerven.

Leider lässt sich die Kamera in **Platoon** aus unerfindlichen Gründen nicht immer so platzieren, wie es der Übersicht dienlich wäre. Frustrierend kommt hinzu, dass die Vegetation nicht durchsichtig wird, sobald der Blick auf eigene oder gegnerische Einheiten versperrt ist (siehe Bild unten). So finden viele Gefechte aus heiterem Himmel statt, weil man weder Gegner noch die eigenen Soldaten im Gehölz erspähen kann. Doch es kommt noch schlimmer. In der Einzelspielerkampagne werden Sie ohne jegliche Möglichkeit zum Speichern in den Dschungel geschickt, womit viele Missionen angesichts der Größe späterer Levels und des hohen Schwierigkeitsgrades in Himmelfahrtskommandos enden. Bis man sich an die vermurkste Kamerasteuerung, die fehlende Speicherfunktion und den knüppelharten Schwierigkeitsgrad gewöhnt hat, dauert es ein paar Stündchen.



SUCH DIE MAUS Erkennen Sie die Einheiten rechts unter dem Baum?

sentation der Story vor Missionsbeginn ist leider etwas altbacken; bevor es losgeht, blättern Sie in den Tagebucheinträgen von Sergeant Lionsdale. Anstelle dieser Textinfos hätten Videoschnipsel aus dem Film **Platoon** oder echte Dokumentar-Aufnahmen noch mehr zur beklemmenden Atmosphäre beigetragen. Die Intros fungieren auch als Missionsbriefing, dazu gesellen sich noch Zwischensequenzen und Outros, alles innerhalb der Spielgrafik dargestellt.

Platoon verwendet die technisch herausragende Walker-Engine, welche auch im Weltraum-Strategiespiel **Haegemonia** zum Einsatz kommt. Die Technologie nutzt Pixel Shader für spiegelnde Oberflächen und Vertex Shader für die Animationen, Voraussetzung dafür ist eine DirectX-8-Grafikkarte (Geforce3 und höher). Was Detailfülle und Qualität der Texturen betrifft, muss sich der Dschungel-Taktiker hinter keinem anderen Strategiespiel verstecken. Man möchte fast den Deckel des Monitors abnehmen und das Gerät fortan als Terrarium benutzen, so realistisch haben die Programmierer den Urwald hinbekommen. Für die Musik hat sich **Platoon** einen Oscar verdient – klassische Töne erinnern an das wunderschöne „Adagio for Strings" (begleitet die berühmte Sterbeszene von Willem Dafoe im Kinofilm **Platoon**) und auch die sanften Klänge vietnamesischer Volksmusik passen perfekt zum Spielablauf. DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING



Ich finde es wenig spannend, meinen Männern minutenlang beim Robben durchs Gehölz zuzuschauen.

Nach der ersten halben Stunde wollte ich **Platoon** gleich wieder von der Festplatte löschen. Die schlechte Kamerasteuerung und die fehlende Speicherfunktion zwangen mich dazu, in den riesigen Levels übervorsichtig vorzugehen. Nachdem ich mich mit dieser Situation abgefunden hatte, entpuppte sich **Platoon** dann doch als ordentliches Taktik-Strategiespiel. Spezialeinheiten wie Lionsdale oder Mitchells wachsen einem richtig ans Herz, das Legen von Hinterhalten oder Austüfteln der besten Route bis zum Missionsziel erinnern an **Commandos 2**. Neben Sound und Grafik sind die Missionen spitze – vor allem, wenn Einzelkämpfer Mitchells ganz alleine durch den Dschungel schleicht. Da aber die bereits erwähnten Kritikpunkte den sonst tadellosen Gesamteindruck schmälern, ist **Platoon** in dieser Version nur 79 Prozentpunkte wert.

TESTURTEIL PLATOON

79

ENTWICKLER Digital Reality	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 49,-	**TERMIN** 1. 12. 2002
USK N. n. b.	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Für Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 2 — Internet: 2 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 600 — 1.000 — 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB — 128 MB — 256 MB — 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost — Standard — High-End — Luxus

PRO & CONTRA
- + Realistische Grafik
- + Grandioser Sound
- + Tolle Atmosphäre
- − Schlechte Kamerasteuerung
- − Fehlende Speicherfunktion

GRAFIK	90%
SOUND	91%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMANDOS 2** oder **SHADOW COMPANY** mochten.



Rollercoaster Tycoon 2

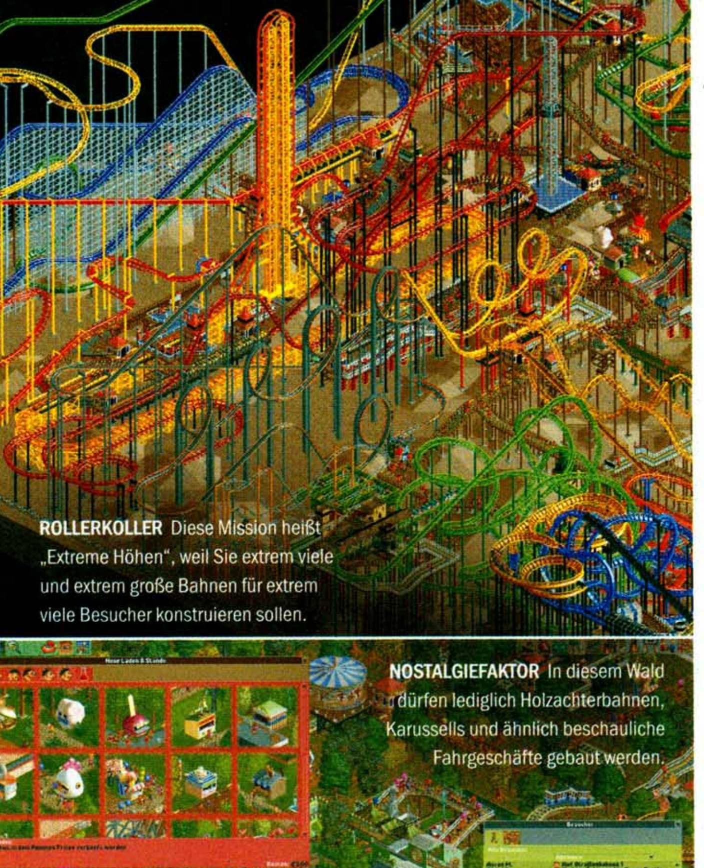
„Die müssen sich vertan haben! Auf der CD steht Rollercoaster Tycoon 2, **aber auf der CD ist Rollercoaster Tycoon 1!“**

Ihr Park wurde als Park mit den besten selbst entworfenen Achterbahnen ausgezeichnet“, rattert über den Ticker am unteren Bildschirmrand. Das liest man doch gern, nachdem wir immerhin schon für das verwirrendste Wegesystem und die verschmutztesten Pfade prämiert wurden. Zehn Minuten später ist es dann nach fünf Spielstunden so weit: 3.497, 3.498, 3.499, 3.500, 3.501 Besucher – Ziel erreicht! Dreieinhalbtausend kleine Menschen bleiben stehen, jubeln, applaudieren, Luftballons steigen auf. Wenn das Walt Disney noch erlebt hätte …

Entwickler Chris Sawyer musste viele Klinken putzen, ehe sich Microprose 1999 erbarmte und sein Freizeitpark-Aufbauspiel in die Regale stellte. Jetzt, drei Jahre später, gilt **Rollercoaster Tycoon** mit fünf Millionen verkauften Exemplaren (die beiden Add-ons eingerechnet) neben den **Sims** als eines der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten. Auch Teil 2 dürfte für einen Rekord gut sein – als Fortsetzung mit den wenigsten Innovationen. Denn in Wahrheit stecken kaum mehr Verbesserungen drin als in den zwei Zusatz-CDs. **Rollercoaster Tycoon 2** sieht aus wie **Rollercoaster Tycoon 1**, klingt wie **Rollercoaster Tycoon 1** und spielt sich exakt wie **Rollercoaster Tycoon 1**; nur intime Kenner des ersten Teils werden die versteckten Verbesserungen zu würdigen wissen. Am wenigsten Schweiß dürfte wohl der Grafiker vergossen haben: Vom Klo bis zur Frittenbude, von der Geländerfarbe bis zu den Animationen der herumtapsenden Animateure in ihren Plüschtiger-Kostümen – fast alles wurde unverändert belassen. Sie bauen die gleichen Karussells, Riesenschiffschaukeln, Autoskooter, Wasserbahnen und Gokart-Anlagen wie im ersten Teil und lotsen die Gäste mit den gleichen Wege-Elementen und Warteschlangen zu den Attraktionen. In Buden verkaufen Sie wie gehabt Übersichtskarten, Regenschirme, Teddys, Hüte und T-Shirts; Hunger und Durst bekämpfen die Besucher mit Hamburgern, Cola, Sandwiches oder – ganz dekadent – Meeresfrüchten; zwei Hand voll neuer Shops bieten Sojamilch, Kakao, Kuchen, Wantan-Suppe oder Brezeln an. Die aus Teil 1 bekannten Putztruppen reinigen die Pfade und bewässern die Blumen, Service-Techniker warten und reparieren die Anlagen in einstellbaren Intervallen und Sicherheitsteams passen auf, dass Lampen und Sitzbänke nicht dem Vandalismus zum Opfer fallen. Mit Werbung für die neue Mega-Achterbahn oder Gratis-Popcorn locken Sie zusätzliche Besucher in den Park; wer seinen Gästen stets neue Attraktionen bieten möchte, sollte – **Rollercoaster**-Fans ahnen es – regelmäßig in die Forschung investieren. Damit jeder Gast möglichst viel Erspartes im Park lässt, stellt man Geldautomaten auf – die sorgen dann dafür, dass konsumwillige Besucher nicht vorzeitig zum Ausgang traben.

Wenn am Ende des Geldes noch so viel Park übrig ist: Ein Geldautomat liefert den Besuchern neuerdings frisches Bakschisch.

Herzstück des Spiels sind die namensgebenden Achterbahnen. Wer möchte, darf Fix&Fertig-Konstrukte aufstel-



ROLLERKOLLER Diese Mission heißt „Extreme Höhen", weil Sie extrem viele und extrem große Bahnen für extrem viele Besucher konstruieren sollen.

NOSTALGIEFAKTOR In diesem Wald dürfen lediglich Holzachterbahnen, Karussells und ähnlich beschauliche Fahrgeschäfte gebaut werden.

len, doch am meisten Spaß macht natürlich das Selberentwickeln: Station bauen, Streckenverlauf inklusive „Specials" (Förderbänder, Bremsen, Korkenzieher, Spiralen, Fotoanlage, Loopings etc.) zusammenklicken, Ein- und Ausgang setzen, Warteschlange verlegen, testen, fertig. Fast alle Bahnen, die man aus den großen Parks kennt – sei es der Europapark-Silver Star, die neue Holzachterbahn des Soltauer Heideparks oder der Eraser aus Warner Bros. Movie World – lassen sich so sehr einfach nachbauen. Immer noch höchst faszinierend: Die Achterbahnen wirken „echt", da Geschwindigkeit und Fliehkräfte glaubwürdig simuliert werden; entsprechende Diagramme können Sie für jeden Streckenabschnitt abrufen. Mit der Zeit hat man dann raus, wie viel Anlauf ein Waggon braucht, um einen Looping zu „schaffen", wann die Bobbahn aus der Kurve fliegen würde oder welches Tempo man seinen Gästen im freien Fall gerade noch zumuten kann. Zusätzlich zu den nackten Zahlen wird jede Bahn in den Kategorien Nervenkitzel, Intensität und „Übelkeitsfaktor" bewertet. Je höher, desto mehr grün angelaufene Fahrgäste lungern auf den Bänken am Ausgang herum. Komplizierte Achterbahnen mit in sich verknoteten Strecken oder über- und unterirdischen Streckenverläufen sind eine (zeitaufwendige) Wissenschaft für sich – Profis legen sich daher eine Bibliothek mit bewährten Entwürfen an. Die Anlage lässt sich dann „am Stück" in einen bestehenden Park einbauen – man spart Zeit und Testläufe.

Im Gegensatz zu **Rollercoaster Tycoon** und dessen Add-ons sind alle 25 Szenarien von Anfang an freigeschaltet. Unterschieden wird nach Einsteiger-, Fortgeschrittenen-, Experten- und „echten" Parks.

A walk in the park: **Das ist wirklich neu**

Eine neue Engine, mehr Farbtiefe, abwechslungsreichere Soundeffekte, ein Zeitraffer – nicht alle Herzenswünsche wurden erfüllt. Doch völlig innovationslos ist **Rollercoaster Tycoon 2** glücklicherweise nicht. Die wichtigsten Neuheiten im Überblick:

Neue Attraktionen

Giga-Coaster, Rotierende Wilde Maus, umgekehrte Impuls-Achterbahn und luftbetriebene Vertikalbahn lassen den Atem stocken. Harmloser: ein Aufzug oder die „U-Bahnfahrt".





Deutlich größere Auswahl an Shops

Extrem sinnvoll: Geldautomat und Erste-Hilfe-Station. Außerdem werden erstmals Frucht-eis, Waffeleis, Kaffee, Nudelsuppen, Brezen, Eistee, heiße Schokolade, Sonnenbrillen und Chicken Nuggets angeboten.



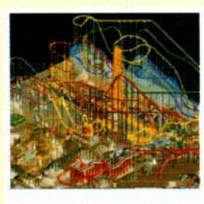
„Echte" Achterbahnen

Nettes Detail für Kenner: Six-Flags-Publikumsmagneten wie Goliath, The Great Escape, Medusa, Colossus, Viper oder Great American Scream Machine können Sie in eigene Parks stellen. Die Bahnen dürfen nicht verändert werden.



Mehr Streckenmodule

Windungen in vertikalen Abschnitten, Riesen-Loopings oder fiese Viertel-Loopings mit anschließenden Fassrollen bringen den ultimativen Kick – auch in bereits altbekannten Achterbahnen. Die Fliehkräfte sind teils unmenschlich.



Leistungsfähigere Engine

Chris Sawyer hat nochmal in die Tasten gehauen: Das Spiel verträgt jetzt deutlich größere Karten, weit höhere Achterbahn-Stützen und höhere Auflösungen (max. 1.280x1.024). Leider lässt sich **RCT 2** nicht im Fenster betreiben.



Six-Flags-Parks zum Ausbauen

In fünf Missionen kontrollieren Sie einige der besten Vergnügungsparks der Welt: Six Flags Great Adventure, Six Flags Magic Mountain und Six Flags Over Texas sowie die benachbarten Six-Flags-Parks in Holland und Belgien.



Einfachere Bedienung

Mit gedrückter Umschalttaste lassen sich Elemente schrittweise heben und senken – so kann man Objekte stapeln und etwa Dächer auf Mauerelemente setzen. Auf diese Weise entstehen Indoor-Bahnen à la Space Mountain.



Mehr Infos über Besucher

Prima zum Optimieren: Beim Anklicken des Gastes wird genau aufgeschlüsselt, welche Bahnen bereits befahren wurden und wie viel Geld er für Speisen, Getränke, Souvenirs, Shows und Fahrten ausgegeben hat.



Achterbahn-Designer

Eigenkonstruktionen dürfen ohne Zeit- und Geldnot gebaut und getestet werden. Negativ: Zierelemente (etwa Springbrunnen, Pflanzen oder Seitenverkleidungen) können Sie unverständlicherweise erst im eigentlichen Spiel ergänzen.

Der Szenario-**Editor**

In wenigen Minuten zur eigenen Mission: Der Szenario-Editor könnte zwar komfortabler sein, liefert aber respektable Ergebnisse, die Sie mit anderen Fans tauschen können. Erste Anlaufstelle: die offizielle Website www.rollercoastertycoon.com.



1. Gleich zu Beginn wird's knifflig: Welche Bahnen, Shops, Fußwege, Lampen sollen überhaupt im Spiel vorkommen? Nervig: Jedes Element muss separat angeklickt werden.

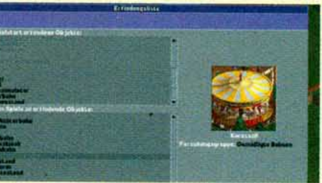


2. Wir bestimmen Kartengröße, vorhandenes Park-Areal und zukaufbares Bauland. Außerdem legen wir den Parkeingang fest und bestimmen, aus welcher Richtung die Gäste antraben.



3. Das Generieren von Wasserflächen und Hügeln ist aufwendig und zeitraubend; ein Zufallsgenerator fehlt. Zum Glück können Landschaften gespeichert und geladen werden.

4. Bäume, Büsche, Springbrunnen und Pfade verleihen dem Park eine natürliche Optik. Schade, dass es nur zwei „Baum-Pinsel" („Einzelner Baum" oder „Ganzer Wald") gibt.

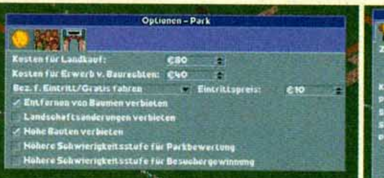


5. Schwierige Entscheidung: Welche Shops und Achterbahnen sind von Anfang an vorhanden, welche soll der Spieler erst erfinden müssen? Per Drag & Drop werden die Attraktionen zugeteilt.

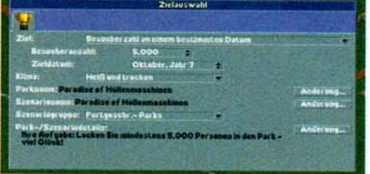


6. Wie viel Geld steht zur Verfügung? Wie viel Kredit gewährt die Bank maximal? Zu welchem Zinssatz? Wer Werbemaßnahmen verbietet, verlangsamt das Spiel deutlich.

7. Wie viel Kohle hat jeder Besucher beim Eintritt im Portemonnaie? Wie hungrig und durstig ist er? Verträgt er auch derbere Achterbahnen oder wird ihm bereits im Kinderkarussell schlecht?



8. Einmal zahlen, beliebig oft fahren (Version „Disneyland")? Oder gratis rein, dafür für jede Fahrt separat blechen (Version „Volksfest")? Der Editor ermöglicht beides.



9. Im letzten Menü wird das Spielziel (Besucherzahl, Gewinn, Parkwert etc.) abgefragt und die Spielzeit eingetragen. Jetzt nur noch abspeichern – dann darf erstmals Probe gespielt werden.

Was der Editor nicht kann: Wenn Sie bereits fertige Achterbahnen haben wollen, bleibt Ihnen nur der Weg, ein „leeres" Areal im Spiel zu bebauen, die gewünschten Bahnen zu errichten, abzuspeichern und diesen Spielstand dann wieder zu importieren.

MEINUNG

PETRA MAUERÖDER



Voller Rollerkoller: Das soll ein zweiter Teil sein?

Rollercoaster Tycoon 2 ist wie ein „Best of"-Album der Rolling Stones, auf dem zwei, drei zusätzliche Tracks enthalten sind. Wenn Sie ein echter Stones-Fan sind, werden Sie diese CD natürlich selbst dann haben müssen, wenn Sie schon sämtliche Rolling-Stones-Platten im Schrank haben. Doch wer etwas komplett Neues erwartet und dann doch nur wieder „Angie" beziehungsweise die altbekannte Baumstamm-Wasserrutsche bekommt, wird sehr wahrscheinlich seinen Euros hinterherweinen. Mittlerweile gleicht sich sogar die über drei Jahre alte **Rollercoaster**-Optik den Rolling Stones an. Das Spielprinzip indes ist immer noch eine Schau – man kann nicht aufhören, bis auch die allerletzte Parzelle mit Loopings voll gepflastert wurde. Es motiviert ungemein, wenn Hunderte von Gästen anstehen, um sich von der selbst gebauten Anlage durchrütteln zu lassen. Achterbahnfans, die den Vorgänger ignoriert haben, erwartet mit **Rollercoaster Tycoon 2** eines der fesselndsten und originellsten Aufbauspiele überhaupt. Und auch wenn der Szenario-Editor keinen Preis für Benutzerfreundlichkeit abräumt, so dürfte er zumindest für einen nicht versiegenden Quell an frischen Szenarien sorgen.

Meist sollen Sie wie gehabt innerhalb von zwei, drei, vier Jahren einige tausend Besucher in Ihr Reich locken und die allgemeine Zufriedenheit auf einem gewissen Level halten. Von Profis wird verlangt, dass sie auf unverschämt wenig Raum mindestens zehn verschiedene Achterbahnen mit jeweils 1,2 km Streckenlänge und einem hohen Nervenkitzelwert hochziehen – das schaffen nur erfahrene Parkplaner. Auch nicht ohne: In einer Mission dürfen alle Attraktionen maximal so hoch wie die Bäume sein, was die meisten Wasser- und Achterbahnen oder gar Türme von vornherein ausschließt. Als Ergebnis einer Kooperation mit den Six-Flags-Vergnügungsparks (den großen Brüdern von Warner Bros. Movie World) wurden fünf bekannte Parks mit hohem Wiedererkennungswert nachgebaut – inklusive der bekanntesten Bahnen; wer möchte, darf auf dem Original-Terrain seinen eigenen Park verwirklichen oder einen begonnenen Park fortführen. Apropos „fortführen": Spielstände aus **Rollercoaster Tycoon 1** und **2** sind wegen der leistungsfähigeren Engine inkompatibel! Inkompatibel mit dem Freizeitpark-Vokabular war offenbar auch der Übersetzer, der aus „Loopings" allen Ernstes „vertikale Schleifen" machte.

PETRA MAUERÖDER



TUNNELBLICK Streckenteile und Fußwege können wie bisher auch unterirdisch verlegt werden.



FRUCHTIG Erstaunlich, was in wenigen Spieljahren auf dieser verlassenen Obstplantage entstanden ist.



TESTURTEIL ROLLERCOASTER TYCOON 2

79

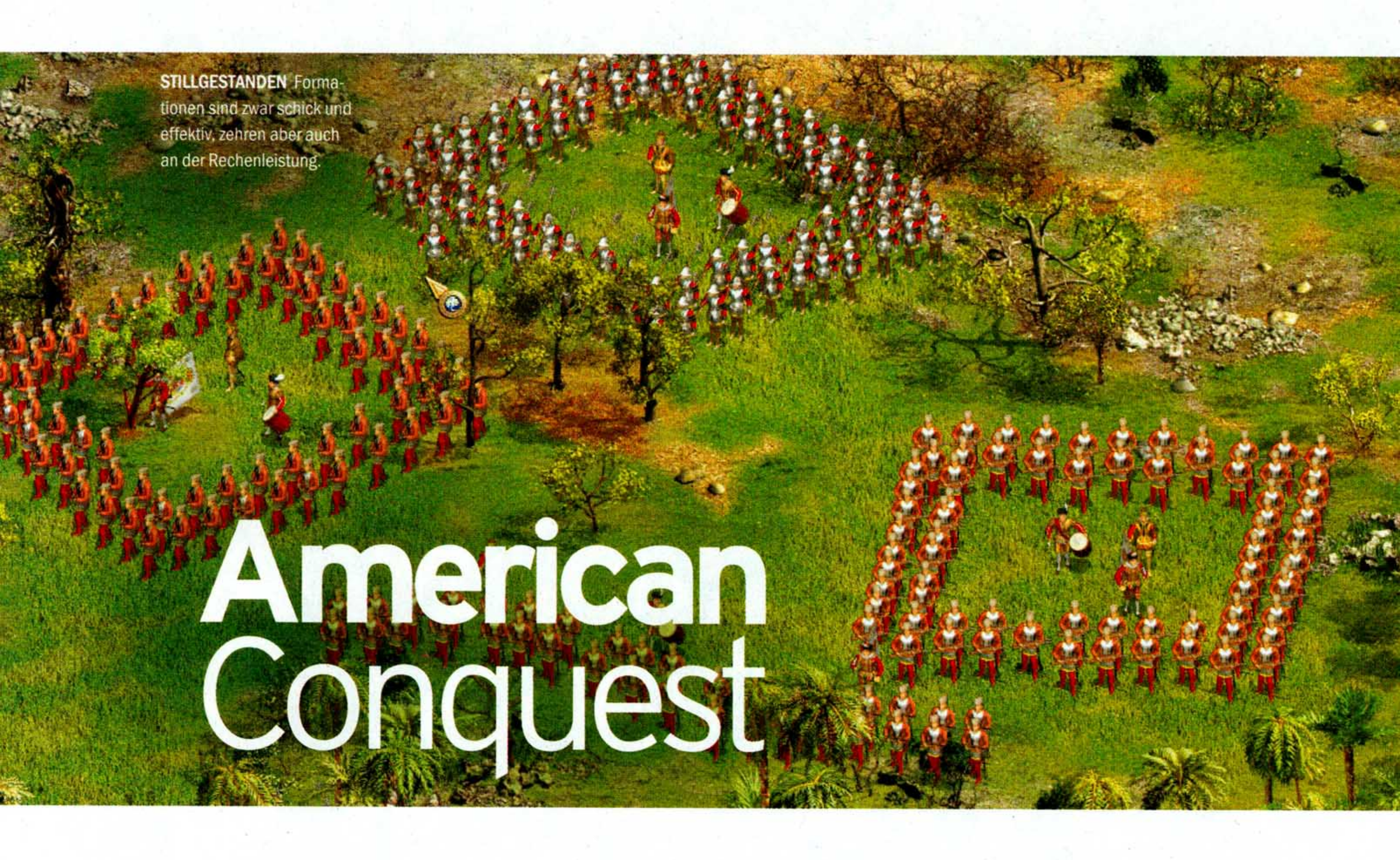
ENTWICKLER Chris Sawyer
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Ansteigend
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
+ Macht süchtig
+ Tolle Atmosphäre
+ Detail-Verbesserungen
– Zu wenige Neuerungen
– Endgültig veraltete Grafik

Kategorie	Wertung
GRAFIK	60%
SOUND	78%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **ZOO TYCOON** mochten.



STILLGESTANDEN Formationen sind zwar schick und effektiv, zehren aber auch an der Rechenleistung.

American Conquest

Cossacks bot epische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf dem Bildschirm. **American Conquest setzt dieses Prinzip mit doppelt so vielen Einheiten fort.**

Diesmal erobern Sie mit Ihren Truppen jedoch nicht Europa, sondern kämpfen um die Neue Welt: Amerika. Das Spiel deckt die Zeitspanne von 1492 bis 1832 ab und lässt Sie aufseiten von Spaniern, Briten, Franzosen, acht Ureinwohnerstämmen und schließlich der Amerikaner die markantesten Ereignisse der Kolonialzeit nachspielen: von der Entdeckung Amerikas über den Siebenjährigen Krieg bis hin zur Boston Tea Party und schließlich dem Unabhängigkeitskrieg.

Die Kampagne selbst gerät zur virtuellen Paukerei. Via Text und Sprachausgabe werden Ihnen die geschichtlichen Zusammenhänge in epischer Länge geschildert. Wer in der Schule geschlafen hat, der kann hier zwar tatsächlich noch etwas lernen, alle anderen werden diese Sequenzen jedoch überspringen, da sie in ihrer Trockenheit echtem Geschichtsunterricht in nichts nachstehen. Das eigentliche Missions-Briefing fällt dagegen recht knapp aus: In den meisten Missionen müssen Sie eine kleine Basis errichten und Rohstoffe abbauen, um letztendlich mit einer gigantischen Armee indianische Tipis oder Siedlungen konkurrierender Kolonialmächte niederzubrennen. Zu diesem Zweck zimmern Sie mit Ihren Arbeitern zunächst ein Fort, Wohnhäuser und eine Mühle in die Landschaft. Sobald eine ausreichende Versorgung mit Getreide sichergestellt ist, lassen Sie die Arbeiter förmlich vom Fließband laufen. Die einen errichten Minen zum Abbau von Stein, Kohle, Eisen und Gold, während die anderen sich um den Basisausbau kümmern und im Fort zu Lanzenträgern, Musketenschützen oder anderen Militäreinheiten ausgebildet werden. Was im Konzept noch an den Klassiker **Age of Empires** erinnert, weist in der Praxis deutliche Unterschiede auf. So spielt das Ressourcen-Management eine derart untergeordnete Rolle, dass sich die Designer die Frage gefallen lassen müssen, warum es überhaupt implementiert wurde. Ist eine Mine errichtet und besetzt, fließen die Rohstoffe unablässig, so dass sich nach relativ kurzer Zeit exorbitante Mengen in Ihrem Lager häufen. Auch eine einzige Mühle liefert nach diversen Updates einen Ertrag, mit dem sich Hungersnöte effektiv bekämpfen ließen.

Eine einzige Mühle liefert nach diversen Updates einen Ertrag, **mit dem sich Hungersnöte effektiv bekämpfen ließen.**

Da nun alle wirtschaftlichen Notbremsen aus dem Weg geräumt sind, führen Sie nacheinander alle verfügbaren Einheiten-Updates durch und packen die ausgebildeten Truppen mithilfe von Offizieren in Formationen unterschiedlicher Größe. Während dieses eigentlichen Aufbauparts des Spiels stürmen Ihre Gegner immer wieder auf Ihre Basis ein. Diese Angriffe wehren Sie ab, indem Sie eigene Truppen als Bürgerwehr in Gebäude schicken, die sich dort verschanzen. Wichtig dabei: Im jeweiligen Gebäude darf im Verteidigungsfall weder produziert noch ausgebildet werden. Ist Ihre Armee schließlich schlagkräftig genug, folgt der Konter. Die unausweichlichen Massenschlachten sind das eigentliche Herzstück von **American Conquest**. Höhenunterschiede im schicken 3D-Terrain spielen dabei eine ebenso entscheidende Rolle wie das Flan-



SELFMADE Mit etwas Übung erstellen Sie mit dem umfangreichen Editor schmucke Schlachtfelder.



AUA! Das Programm zeigt Ihnen nicht nur verursachte Trefferpunkte an, sondern lässt auch die hilflosen Gegner zu Wort kommen.

TESTURTEIL
AMERICAN CONQUEST

ENTWICKLER GSC
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 08.11.2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 5 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 7, Internet: 7, 1 Sp./Packung

75

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 · 1.000 · 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA

+ Bis zu 16.000 Einheiten
+ „Krieg um Amerika"-Modus
+ Insgesamt zwölf Völker
- Miese KI
- Diverse Fehler im Detail

GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	81%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COSSACKS** oder **STRONGHOLD: CRUSADER** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Warum feuern Musketenschützen plötzlich mit Pfeilen, sobald sie indianische Wachtürme besetzen?

American Conquest macht nur im Mehrspielermodus richtig Spaß, denn in der Kampagne fallen zusätzlich zur miesen Gegner-KI die vielen Schönheitsfehler zu sehr ins Gewicht. Warum feuern Musketenschützen plötzlich mit Pfeilen, sobald sie indianische Wachtürme besetzen? Warum muss ich beim Besetzen feindlicher Gebäude meine Einheiten genau abzählen, da ansonsten bei 40 ausgewählten Einheiten alle 40 in ein Gebäude stürmen, in dem nur fünf Personen Platz haben, und 35 wieder herauslaufen? Auf der anderen Seite stehen die detaillierte 3D-Umgebung sowie diverse taktische Feinheiten. So wirkt es sich merklich aus, wenn Sie Höhenunterschiede ausnutzen oder in Formationen angreifen. Vor allem der Kampf gegen menschliche Widersacher macht viel Spaß, denn hier können Sie es in taktisch klug geführten Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten richtig krachen lassen.

kieren gegnerischer Truppen oder die neu hinzugekommenen Moralwerte. Ist die feindliche Basis schließlich in Reichweite, besetzen Sie Gebäude oder ebnen einfach alles ein.

Zum besonderen Ärgernis gerät dabei die KI der computergesteuerten Widersacher. Die scheren sich nämlich nicht um taktische Vorteile und schicken ihre Truppen schlichtweg in rauen Mengen ins Verderben. Somit laufen die Einzelspieler-Missionen der Kampagne zum größten Teil nach dem oben geschilderten Schema ab. Hin und wieder gilt es zur Abwechslung, mit einem bestimmten Einheitenkontingent bestimmte Punkte ausfindig zu machen oder Siedlungen einzunehmen. Wesentlich mehr Spaß macht das Kriegführen da schon gegen menschliche Gegner, die durch die frühzeitige Übernahme von Minen die Versorgung mit Rohstoffen abschnüren und taktische Feinheiten ausnutzen. Bis zu sieben Kontrahenten können sich im Netzwerk bekriegen oder eine historische Schlacht nachspielen. Wer über einen Internetanschluss verfügt, der darf zusätzlich am „Krieg um Amerika" teilnehmen, bei dem Sie Ihre Teile des Kontinents verteidigen oder Gegnern ihr Territorium abnehmen. Vorbildlich! DAVID BERGMANN

Far **West**



EIGENHEIM Unsere Ranch ist zwar noch nicht so schick wie die Ponderosa, dafür laufen bei uns noch mehr Rindviecher herum.

Im Westen nichts Neues: Auf den Spuren der Cartwrights führen Sie eine Ranch.

Es ist doch immer das Gleiche! Kaum will sich die gemeine amerikanische Familie eine Existenz als Rinderzüchter aufbauen, tauchen skrupellose Banditen aus dem Wüstensand auf, meucheln Mutter und Vater und lassen das hilflose Einzelkind entkommen. Genau das passiert auch Jack Walton und Sie haben in **Far West** die Gelegenheit, den rachsüchtigen Junior zum erfolgreichsten Kuhtreiber im Wilden Westen zu machen, damit er Vergeltung üben kann – wenn die Zeit dafür reif ist. Doch zunächst erweitern Sie Ihre Ranch, heuern Cowboys und Wolfsjäger an, die auf Ihr Vieh achten, und beziehen aus der nächstgelegenen Stadt Nahrung, Kaffee und Whiskey, um Ihre Marlboro-Männer bei Laune zu halten. Den Großteil der Spielzeit muss der Hobby-Rancher immer wieder die gleichen Arbeiten verrichten: Rinder auf die Weide schicken, auf Nachwuchs warten, diesen brandmarken und ins Gehege bringen, um ihn schließlich zu verkaufen. Hin und wieder kämpfen Sie mit der Konkurrenz um Weideland oder helfen dem Bürgermeister durch Finanzspritzen beim Aufbau der Wüstenstadt. Innovative Spielidee, die durch wenig Abwechslungsreichtum an Reiz verliert!

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL FAR WEST

ENTWICKLER	ANBIETER
Greenwood	Jowood
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	06.11.2002
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 4 · Internet: – · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Innovative Spielidee
+ Komfortable Steuerung
– Schmucklose Grafik
– Einschläferndes Gameplay
– Kaum Abwechslung

GRAFIK	75%
SOUND	70%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	64%

67

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **SOFTWARE TYCOON** mochten.

Die Reise nach **Nordland**



SCHÖNER SIEDELN Im Endlosmodus und einfachsten Schwierigkeitsgrad wird die Reise zur perfekten Feierabend-Entspannung.



ECHT ANTIK In Ruinen finden Sie oft Schatzkisten.

Unter neuem Namen treten die Cultures-Wikinger zum dritten Aufbau-Abenteuer an.

Hinter **Die Reise nach Nordland** verbirgt sich nichts weiter als eine aufpolierte Version des altbekannten **Cultures 2**. Sie nehmen einen kleinen Wikinger-Stamm unter Ihre Fittiche, bilden die Jungen zu Steinmetzen, Farmern und Töpfern aus, sorgen für Nahrung und Unterkunft, verheiraten Männlein und Weiblein und sehen die Familie wachsen. Wer das als **Siedler**-Spieler oder **Völker**-Fan noch nicht kennt, sollte jetzt zuschlagen: Die Aufbau-Variation von Funatics bleibt auch in der neuen Fassung Sieger im Spielspaß-Vergleich. Wer **Cultures 2** schon hat, sollte sich allerdings zweimal überlegen, ob er die Reise nach Nordland antritt. Denn bis auf frische Missionen und einen Editor wird Veteranen wenig Neues geboten – wenn auch die Einsätze noch spannender, weil kompakter sind als früher. Einsteigern dagegen hat Funatics zwei neue Schwierigkeitsgrade zugestanden. Im niedrigsten leiden Ihre Schützlinge weder Hunger noch müssen sie schlafen, beten oder miteinander quatschen. Das heißt, Sie können einfach vor sich hin siedeln, ohne auf die sonst so quengeligen Wikinger Rücksicht nehmen zu müssen.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL DIE REISE NACH NORDLAND

ENTWICKLER	ANBIETER
Funatics	Halycon
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	30.10.2002
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 6 · Internet: 6 · 1 Sp./Packung

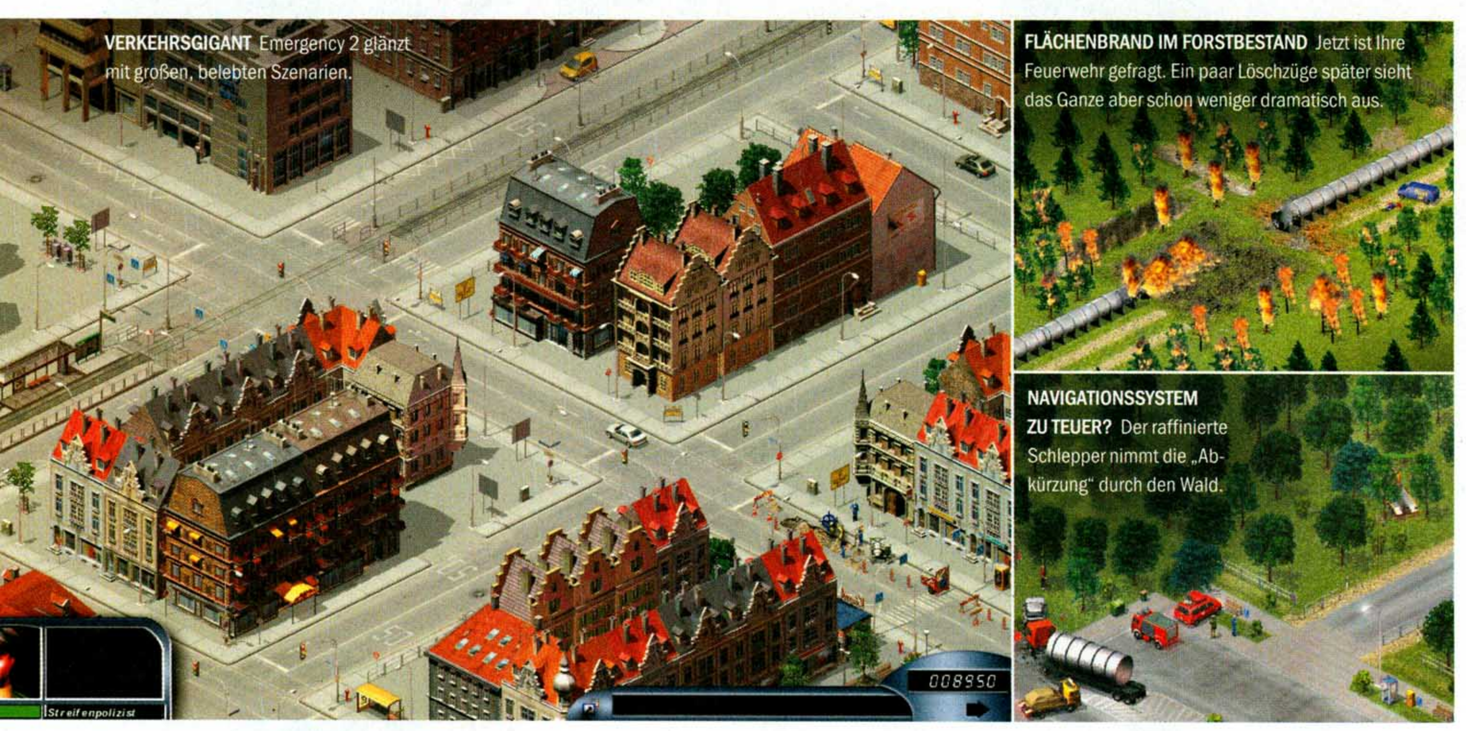
TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Spannende Missionen
+ Weniger Leerlauf als früher
+ Gut strukturiertes Berufssystem
– Steuerung teils zu indirekt
– Ungenügendes Tutorial

GRAFIK	79%
SOUND	81%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	74%

84

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CULTURES 2** oder **DIE SIEDLER 4** mochten.



VERKEHRSGIGANT Emergency 2 glänzt mit großen, belebten Szenarien.

FLÄCHENBRAND IM FORSTBESTAND Jetzt ist Ihre Feuerwehr gefragt. Ein paar Löschzüge später sieht das Ganze aber schon weniger dramatisch aus.

NAVIGATIONSSYSTEM ZU TEUER? Der raffinierte Schlepper nimmt die „Abkürzung" durch den Wald.

Emergency 2

Haben Sie sich schon mal geschnitten, **panisch den Notarzt gerufen und darüber beschwert, dass er fünf Minuten gebraucht hat?** Machen Sie es besser!

Berlin, 17:32 Uhr. Ziemlich ruhig für eine Hauptstraße. Erst beim zweiten Hinsehen bemerkt man den Grund: Die Polizei bereitet sich darauf vor, ein besetztes Bankgebäude zu stürmen. Granaten fliegen, die Tür fällt krachend um, Schüsse fallen. Klingt nach einem 3D-Actionspiel, ist es aber nicht. Denn Sie werden wie im Vorgänger als Einsatzleiter tätig. Als solcher haben Sie wirklich eine Menge zu tun: Es gilt nicht nur, Polizei, Feuerwehr und Rettungsdienst zu koordinieren, wichtig ist auch der richtige Einsatz der anderen Hilfskräfte, ob nun Suchhundeführerin oder Abschleppdienst. Mit diesen Einheiten soll man die unterschiedlichsten Missionen bewältigen, von Waldbränden bis hin zu Massenkarambolagen und Attentaten.

Leider haben es die Entwickler versäumt, Anfänger an das sehr komplexe Spiel heranzuführen. Nach dem Tutorial kann man nicht mal die erste Mission problemlos abschließen. Vieles muss man selbst raussuchen. Beispielsweise wird nirgendwo erwähnt, dass man ein Fluchtauto ähnlich wie Polizei oder Feuerwehr losschicken kann. Ärgerlich ist außerdem die schwache KI der Einheiten, besonders das umständliche Route-Finding der Einheiten. Hat man sich jedoch erstmal eingearbeitet, macht **Emergency 2** durchaus Laune. Ein Plus ist die Optik: Die Zoomfunktion sorgt für Übersicht und die große Umgebung lässt viele Szenarien wie aus dem Leben gegriffen wirken. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Aufwendig ,aber spaßig, wenn man Ausdauer und Organisationsgabe mitbringt.

Ich war zunächst überwältigt – so viel zu tun und so wenig Erklärung. Allerdings konnte ich mithilfe der praktischen Tipps die anfänglichen Missionen als Zusatz-Tutorial missbrauchen. Doch selbst nachdem ich mich an die hakelige Steuerung ohne Hotkeys für wichtige Bereiche (zum Beispiel den Abschleppdienst) gewöhnt hatte, wurde **Emergency 2** zwar ganz ordentlich, aber eben auch nicht mehr. Schuld daran sind vor allem die verkorksten Wege der Fahrzeuge, die an die berüchtigten **Command & Conquer**-Sammler erinnern. Denn wenn man jeden abfahrenden Rettungstransporter selbst um alle Ecken manövrieren muss, weil er den Weg sonst nicht findet, geht eine Menge Spielspaß verloren. Fans des Vorgängers, die sich daran nicht stören, wird **Emergency 2** trotzdem Spaß machen, schließlich wurde nicht allzu viel verändert. Leider hat es Sixteen Tons versäumt, mehr als nur die Grafik entscheidend zu verbessern.



TESTURTEIL
EMERGENCY 2

70

ENTWICKLER Sixteen Tons	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ 25 abwechslungsreiche Missionen
+ Realistische Grafik
+ Hilfreiche Tipps
- Schwerer Einstieg
- Schwache Einheitenintelligenz

GRAFIK	81%
SOUND	69%
STEUERUNG	51%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	47%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMERGENCY** mochten.

Crazy Designer



LEBENSABEND Hier richten wir gerade eine kuschlige Rentnerbude ein. Bei Omas Genickstarre ist es kein Wunder, dass sie den Mülleimer nicht findet.

Sie fanden Die Sims langweilig? **Dann gibt Ihnen Crazy Designer endgültig den Rest.**

Die Konzeptbesprechung zu **Crazy Designer** muss wie folgt abgelaufen sein: „Hey, wir machen ein **Die Sims**, das hat sich super verkauft!" „Hey, coole Idee! So richtig hip mit Comic-Grafik!" „Hey, das machen wir!" Plötzlich stand man vor unüberwindbaren Problemen bei der KI-Programmierung und die anfängliche Euphorie war dahin. So wurde aus dem Produkt kurzerhand eine Simulation für Hobby-Innenarchitekten – inklusive super-crazy Comic-Grafik. Ihr Job ist es, die Wohnungen und Büros von hysterisch hin und her ruckelnden Zombies zu möblieren. Dazu kaufen Sie Tische, ganze Küchen, technisches Gerät und viel Krimskrams – je nachdem, welche Vorlieben und Bedürfnisse Ihre Kundschaft hat. Können Sie diese erfüllen, erfreuen Sie sich an Kommentaren wie „Wenn es duftet, fühle ich mich entspannt" und fragen sich dann, warum Sie als Innenarchitekt Punktabzüge bekommen, nur weil Ihre Auftraggeber Hunger haben, sich für das Verrichten eines dringenden Geschäfts entschuldigen oder mal wieder die Tür nicht finden. Ganz einfach: Weil **Crazy Designer** nichts weiter ist als eine schlechte **Die Sims**-Kopie. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
CRAZY DESIGNER

ENTWICKLER T-Time	**ANBIETER** Blackstar
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: – | Internet: – | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 166 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

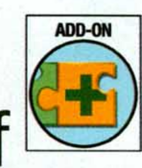
PRO & CONTRA
+ Macht für wenige Minuten Spaß
– Umständliche Steuerung
– Grässliche Animationen
– Miese KI
– Dicke Fehler in der Spiellogik

32

GRAFIK	68%
SOUND	65%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	25%
SPIELDESIGN	10%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **THE PARTNERS** mochten.

Battle Realms: Winter of the Wolf



Battle Realms kränkelte nur am öden Missionsdesign – **das Add-on macht's besser.**



IN DIE LUFT JAGEN Vereinzelt versperrt grünes Gas den Weg. Die Fackelwerfer können selbiges zur Explosion bringen.



KALT Im Add-on weht ein eisiger Wind: Ein magisches Artefakt hat einen Winter heraufbeschworen, der allen Clans zu schaffen macht.

Sieben Jahre vor den Ereignissen von **Battle Realms**: Blitze zucken vom Himmel und erschlagen die Kämpfer des Wolf-Clans. Schuld hat mal wieder der finstere Lotus-Clan. Ihre Aufgabe ist es, das Blatt zu wenden: In den elf neuen Einzelspieler-Missionen des Add-ons kämpfen Sie auf der Seite der Wölfe um die Freiheit. Beim Missionsdesign hat man sich an der Genre-Referenz **Warcraft 3** orientiert: weg von simplen „Mach alles platt"-Zielen, hin zu einem komplexeren, dynamischen Ablauf. Zu Beginn steuern Sie beispielsweise eine Hand voll Einheiten durch verschlungene Gänge eines Höhlensystems, lösen Schalterpuzzles, bringen Gas mit einem gezielten Fackelwurf zur Explosion und öffnen versteckte Türen. Premiere hat der Graber, eine der insgesamt acht neuen Figuren. Der buddelt sich auf Knopfdruck in den Boden und kommt an anderer Stelle wieder raus – perfekt für Überraschungsangriffe! Zwar lässt sich das Add-on innerhalb von zwei, drei Tagen durchspielen, ein Kauf lohnt sich aber dennoch: 15 Euro sind die klischeebeladene, aber spannende Story und die abwechslungsreichen Missionen wert. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
BATTLE REALMS

ENTWICKLER Crave	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** 14. 11. 2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8 | Internet: 8 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Günstiger Preis
+ Viele Zwischensequenzen
– Spielzeit zu kurz
– Rätsel ohne Anspruch

85

GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLE REALMS** oder **WARCRAFT 3** mochten.



INFORMATIONSFLUT Eigentlich eine gute Idee: Bildschirmfotos von den Texteinblendungen machen, um sie lesen zu können.



CHAOS Wenn zwei verfeindete Parteien aufeinander treffen, ist's vorbei mit der Übersichtlichkeit.

Dawn of Empire

Immer dann, wenn man denkt, **es geht nicht mehr schlechter ...**

Dawn of Empire ist kein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel, sondern ein bemerkenswert schlechtes. Nicht nur, dass es grafisch aussieht wie seinerzeit **Starcraft** – damit könnte man leben. Nein, es kommt noch viel schlimmer: Es ist unspielbar. Dialoge zwischen den Figuren werden während des Spiels als Text eingeblendet, der schneller verschwindet, als man ihn lesen kann. Die Einheiten tanzen lieber wild in der Gegend herum, anstatt zum anvisierten Punkt zu laufen; Engpässe sind ein Garant für Stau und bei Kreuzungen haben die Kämpfer große Mühe, rechts von links zu unterscheiden. Apropos Kämpfer: Deren Porträts am Bildschirmrand vermitteln den Eindruck von jungen, dynamischen Kampfsportexperten. Groß dann die Überraschung, wenn sich die Einheiten zu Wort melden: „Bin schon unterwegs" röcheln sie mit einer Stimme, die einem 84-Jährigen gut stehen würde – die Sprecher lernen ihr Handwerk leider noch. Unfreiwillig komisch sind auch die Einsatzbesprechungen vor jeder Mission: Da sitzen dann etliche herausragend schlecht gerenderte Feldherren um einen Tisch herum und führen Pseudo-Taktikgespräche, die so sehr langweilen, dass Sie vor Müdigkeit irgendwann mit dem Kopf auf der Tastatur aufschlagen werden.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL
DAWN OF EMPIRE

ENTWICKLER Dartmoor Soft. | **ANBIETER** NBG
PREIS Ca. € 40,- | **TERMIN** Erschienen
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Unfreillig komisch
- − Kostet 40 Euro
- − Veraltete Grafik
- − Katastrophale Wegfindung
- − Lächerliche Sprachausgabe

GRAFIK	22
SOUND	34
STEUERUNG	65
ATMOSPHÄRE	21
SPIELDESIGN	20%
MEHRSPIELER	20%

20

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARCRAFT** oder **WARCRAFT 3** mochten.

Erik Zabels **Cycling Manager 2**


INNOVATIV Die Einführung von Kurven und Steigungen erhöht den Spielspaß enorm.

Von der Lachnummer zum Spiel: Der Cycling Manager macht sich.

Noch letztes Jahr konnte die Vorgängerversion nur ein mitleidiges Lächeln ernten, dieses Jahr findet man eine ernst gemeinte Managementsimulation vor. Als Besitzer eines Radteams hat man hier zum Ziel, … nun, welches Ziel man hat, weiß man nicht. In Ermangelung eines solchen sorgt man einfach dafür, dass sich die Sponsoren über gute Rennplatzierungen freuen, die Radler über gutes Material, der Kassenwart über preiswerte Masseure und der Krankengymnast über leere Behandlungsräume. Sollten sich einzelne Fahrer trotz all dieser Mühen nicht dankbar genug zeigen, können sie in einfachen Verhandlungen an andere Teams verkauft werden. Einen Dank (wie etwa Trophäen) für all die Mühen gibt es leider nicht.
Hinter der unübersichtlichen Oberfläche verbirgt sich eine komplexe Simulation, die im Gegensatz zum Vorgänger auch während der 180 nachgebildeten Etappen einer Saison etwas zu bieten hat: Die zuvor erarbeitete Strategie kann nun jederzeit verändert werden, das Gruppenverhalten ist endlich beeinflussbar und dank der verbesserten Grafik (es gibt nun Gefälle und sogar Kurven) ist manchmal sogar nachvollziehbar, warum ein Fahrer am Ende seiner Kräfte ist. HARALD WAGNER


TESTURTEIL
CYCLING MANAGER 2

ENTWICKLER: Cyanide Studio
ANBIETER: Singularity Soft
PREIS: Ca. € 45,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 6 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

43

PRO & CONTRA
+ Angenehme Jazzmusik
+ Neu: Kurven
+ Neu: echte Wirtschaftssimulation
− Neu: unübersichtliche Bedienung
− Kein Doping möglich

GRAFIK	25%
SOUND	80%
STEUERUNG	50%
ATMOSPHÄRE	40%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	43%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EUROTOUR CYCLING** oder **CYCLING MANAGER** mochten.

4-4-2



UNNÖTIG Für jede erdenkliche Position des Balles auf dem Feld lässt sich eine eigene Aufstellung entwerfen.



AUFLOCKERND Durch Pressekonferenzen kann man sich bei Fans, Vorstand, Öffentlichkeit, Presse und Spielern beliebt oder unbeliebt machen.

Reichen **neun Länder, 21 Ligen, Originalnamen** für einen guten Manager?

Stellen Sie sich mal den Weihnachtsmann vor, wie er sich eines Abends die Wunschzettel aus der Kiste mit Fußballmanager-Wünschen vornimmt. „Das wird sicher langweilig", denkt sich der gute Santa, und Recht hat er. „**Anstoss 4, Fußballmanager 2003, Anstoss 4, Fußballmanager 2003, Anstoss 4** … **4-4-2**? Was ist das?" Hinter **4-4-2** verbirgt sich eine selbst im leichten Modus sehr umfangreiche Simulation. Allein bei der Mannschaftsaufstellung lassen sich für 25 Ballpositionen verschiedene Aufstellungen entwerfen. Unter der extremen Komplexität leidet jedoch die Darstellung, die stellenweise einer farbigen Excel-Tabelle mit Hintergrundbild ähnelt. Ähnlich unübersichtlich ist die Spieldarstellung ausgefallen, vor lauter wuselnden Spielfiguren verliert man leicht den Überblick. Etwas auflockernd wirken die Zwischensequenzen (Pressekonferenzen, Halbzeitansprachen), bei denen man sich 3D-Modellen aus der Ego-Perspektive gegenübersieht. Gut ist auch, dass man durch gelungene Konferenzen die Stimmung im Umfeld regulieren kann. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
4-4-2

ENTWICKLER: SCI
ANBIETER: SCI
PREIS: Ca. € 40,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ohne
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: 2 Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 4, Netzwerk: –, Internet: –, 4 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

51

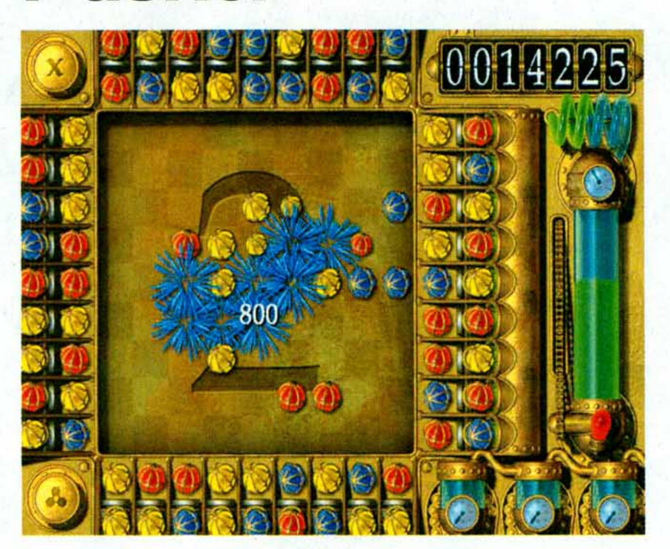
PRO & CONTRA
+ Original-Spielernamen
+ Zahlreiche Ligen
− Übertriebene Komplexität
− Unübersichtliche Spieldarstellung

GRAFIK	61%
SOUND	66%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	43%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	53%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ANSTOSS 3** oder **FUSSBALLMANAGER 2002** mochten.



Pusher



AUFGELÖST Je mehr Kugeln Sie auf einen Schlag verschwinden lassen, desto mehr Punkte gibt's.

Sie mochten Tetris? Dann schieben Sie mit Pusher eine ruhige Kugel!

Wenn auf einer Spielepackung der Aufdruck „Achtung: Suchtgefahr" prangt, liegt die Vermutung nahe, es handle sich um eine abgedroschene PR-Phrase. Auch **Pusher** wirbt mit dieser Warnung, doch erstaunlicherweise macht das Spiel wirklich suchtgefährlich Spaß.

Ähnlich dem Knobelspiel **Puzzle Bobble** räumen Sie hier verschiedenfarbige Kugeln vom Spielfeld, indem Sie diese mithilfe der Maus zu Kombinationen gleicher Farbe anordnen. Das klingt einfach, wird durch ein Zeitlimit und ein durchdachtes Kombo-System jedoch komplex und fordernd. Um etwas Zeitaufschub zu bekommen, müssen beispielsweise in direkter Folge dreimal rote Kugeln aufgelöst werden.

Wem das Spiel gegen die Zeit zu stressig ist, der kann sich alternativ und in aller Ruhe im zweiten Spielmodus an vorgegebenen Kugel-Puzzles versuchen. **Pusher** dürfte dabei durch seinen stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad Einsteiger motivieren und Profis fordern; ein gelungenes Puzzle-Spiel mit eigenen Ideen, dem im Wesentlichen lediglich ein Multiplayer-Modus fehlt. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
PUSHER

ENTWICKLER Jowood Vienna	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 166 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Angenehmer Schwierigkeitsgrad
+ Intelligentes Kombo-System
+ Eingängiges Spielprinzip
− Fehlender Mehrspielermodus
− Äußerst knapp bemessenes Zeitlimit

GRAFIK	45%
SOUND	40%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	-

72

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TETRIS WORLDS** oder **PUZZLE BOBBLE** mochten.

Colobot



ÜBERWACHUNG Während des Programmablaufs können die Variablenwerte und der Programmzeiger beobachtet werden.



SELBSTSTÄNDIG Ordentlich programmierte Roboter sorgen selbst für ihre Energieversorgung.

Wenn Tiberium-Sammler durch die feindliche Basis fahren, ist Handarbeit angesagt.

Seit den frühen Siebzigerjahren messen Informatiker ihre Kreativität mittels programmierbarer Kampfroboter. Auf virtuellen Schlachtfeldern kämpfen die nur in puncto Bewaffnung und Fortbewegung standardisierten Programme um den Sieg.

Auch in dem Einzelspielerprogramm **Colobot** werden Roboter programmiert – allerdings gehen deren Aufgaben weit über das Bekämpfen anderer Roboter hinaus. Sämtliche Einheiten eines kompletten Echtzeit-Strategiespiels wollen hier Verhaltensanweisungen bekommen: Welche Aufgaben die Forschungsroboter, Ressourcensammler und Kampfeinheiten in den inhaltlich und grafisch eher schlichten Missionen haben, wie diese zu erledigen sind, wie sie auf Beschuss reagieren sollen und wie sie Ziele finden und treffen, all das muss ihnen der Spieler beibringen.

Die Programmiersprache ist ein vereinfachtes C++, der ein sehr umfangreiches Tutorial, eine Kontexthilfe und ein Debugger zur Seite stehen. Leider fehlen moderne Programmierkonzepte wie Event-Handler, weshalb das selbst erstellte Programm einen Feindbeschuss nur mit großer Mühe erkennen kann. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
COLOBOT

ENTWICKLER Epsitec	**ANBIETER** WG Verlag
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Gutes Lehrprogramm für C++
+ Zahlreiche Missionen
+ Innovative Spielidee
+ Komplette Programmierumgebung
− Kein Mehrspielermodus

GRAFIK	48%
SOUND	24%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	-

71

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PASCAL** oder **JAVA** mochten.



Sudden Strike 2 Total Victory



FORZA ITALIA In Afrika kommandieren Sie italienische Panzertruppen.

Das **inoffizielle Add-on** der Total-War-Macher bringt 30 neue Levels.

Wie im Hauptprogramm spielen die meisten der 28 Solo-Scharmützel auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs – mal vor historischem Hintergrund, etwa der Operation Barbarossa, mal vor fiktiver Kulisse. Eine Hand voll Missionen verlässt die gewohnten Schauplätze; so verteidigen Sie im Ersten Weltkrieg aufseiten der Kaiserlich Österreichischen Armee einen Gebirgspass am Isonzo, attackieren mit einer US-Kommandotruppe ein Flugfeld tief im kolumbianischen Dschungel oder befreien Geiseln aus einem Insellager. Egal ob historisch korrekt oder frei erfunden – die Einsätze sind fast alle abwechslungsreicher und aufregender als die „Besiege alle Feinde"-Aufgaben in **Sudden Strike 2**. Freunde bombastischer Materialschlachten kommen ebenso auf ihre Kosten wie Taktiker, die mit zwei, drei Paks und zwei Dutzend Soldaten am meisten Spaß haben. Leider sind die Missionsbeschreibungen nicht immer ausreichend, was umso schwerer wiegt, als die oft in enge Skript-Korsetts gezwängten Operationen manche alternative Herangehensweise mit einer Niederlage quittieren. Der Mehrspielerfraktion haben die Macher nur zwei Karten spendiert. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL TOTAL VICTORY

ENTWICKLER Intex
ANBIETER Big Ben
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Einheiteneditor
- + Modding-Anleitung
- + Viele spannende Solo-Missionen
- − Nur zwei Multiplayer-Maps
- − Einige Skript-Schwächen

GRAFIK	59%
SOUND	79%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	50%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUDDEN STRIKE 2** oder **CLOSE COMBAT** mochten.




DVD
REMOTE CONTROL







DVD on PS2



THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]





Das Ding

Am Anfang Freude, am Ende Ernüchterung – so lautet der allgemeine Tenor zum Gruselspiel, das auf John Carpenters Horror-Kultfilm **Das Ding** basiert. Als positiv wurde die spannende und klaustrophobische Atmosphäre empfunden, gepaart mit dem Feature, dass sich eigene Mitstreiter plötzlich gegen einen wenden können, wenn sie infiziert wurden. Das finden viele spannend. Doch am Ende klagen die Leser: **Das Ding** sei nur ein weiterer, recht schnell durchgespielter Shooter ohne Wiedererkennungswert: Die Story werde gewöhnlich, die KI würde versagen und die ungünstig gesetzten Speicherpunkte für Frust sorgen.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Soundeffekte	2,17
Animationen	2,38
Grafik	2,39
Steuerung	2,56
Einsteigerfreundlichkeit	2,59
Kommentare/ Sprachausgabe	2,63
Ausgewogenheit Schwierigkeitsgrad	2,71
Musik	2,77
Innovationen	2,86
Langzeitmotivation	3,03

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Das Ding weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+	–
1. Spannende Atmosphäre	1. Mängel in der KI
2. Angst- und Vertrauenssystem	2. Schlechtes Speichersystem
3. Schockmomente	3. Spiel wird schnell langweilig
4. Gruselige Monster	4. Sinnlose gescriptete Ereignisse
5. Basiert auf Kult-Film	5. Kurze Spieldauer

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DENNIS ALBRECHT (26), BERLIN
„Wer Horror-Spiele mag, ist bei **Das Ding** bestens aufgehoben, auch wenn die gute Story und das Charaktersystem durch den komplett linearen Ablauf verunstaltet werden. Alles in allem ist **Das Ding** ein gelungener Horror-Shooter, mit dem man seinen Spaß haben kann, wenn man sich erst einmal an den scriptgesteuerten Ablauf gewöhnt hat."

RENE CARL (28), EMDEN
„Allen, die sich gern gruseln und die schon **Aliens vs. Predator 2** gemocht haben, kann ich dieses Spiel empfehlen! Obwohl am Anfang so gut wie keine Monster auftauchen, hat man Angst, dass jeden Moment ein Untier um die Ecke kommt. Fasziniert hat mich der Effekt, dass man nie wusste, ob bereits ein Teammitglied infiziert wurde."

OLAF DIETRICH (16), HALLE/SAALE
„Man kann es kaum erwarten, die Story weiterzuspielen. Selbst wenn manche Missionen schwer sind, bleibt man motiviert. Die Gegner-KI hätte besser sein können. Es kommt ab und zu vor, dass einem die NPCs einfach in die Schussbahn laufen. Leider ist auch die Sichtweite nicht optimal, wie zum Beispiel bei **GTA 3**. Aber sonst gibt es nichts zu bemängeln."

MATTIS HAASE (30), BIELEFELD
„Besonders die Atmosphäre ist gut gelungen und auch wenn die Geschichte eigentlich nur einen erneuten Schleudergang der Alienthematik liefert, hat sich die Idee, dass jeder ein infizierter Feind sein könnte, richtig gewaschen. Spätestens, nachdem man das erste Mal getäuscht wurde, beginnt man, jedes Verhalten der Soldaten genauestens unter die Lupe zu nehmen."

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Spiel	Genre	Publisher
1	NEU	32%	Unreal Tournament 2003	Multiplayer-Shooter	Infogrames
2	-	26%	Mafia	Action-Adventure	Take 2
3	NEU	15%	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts
4	▼	8%	GTA 3	Action-Adventure	Take 2
5	NEU	6%	Hitman 2: Silent Assassin	Action-Adventure	Eidos
6	▼	5%	Half-Life: Counter-Strike	Ego-Shooter	Vivendi Universal
7	▼	2%	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Ego-Shooter	Activision
8	▼	2%	Deus Ex	Action-Adventure	Eidos
9	▼	2%	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Codemasters
10	▼	2%	MoH: Allied Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Keine Fanfaren und kein Trommelwirbel: No One Lives Forever 2 erscheint still, ganz ohne Hype – und ist trotzdem **besser als der Rest**.

HINTERHÄLTIG Die Munition des Scharfschützengewehrs ist begrenzt – aus gutem Grund: Es ist verdammt effektiv.

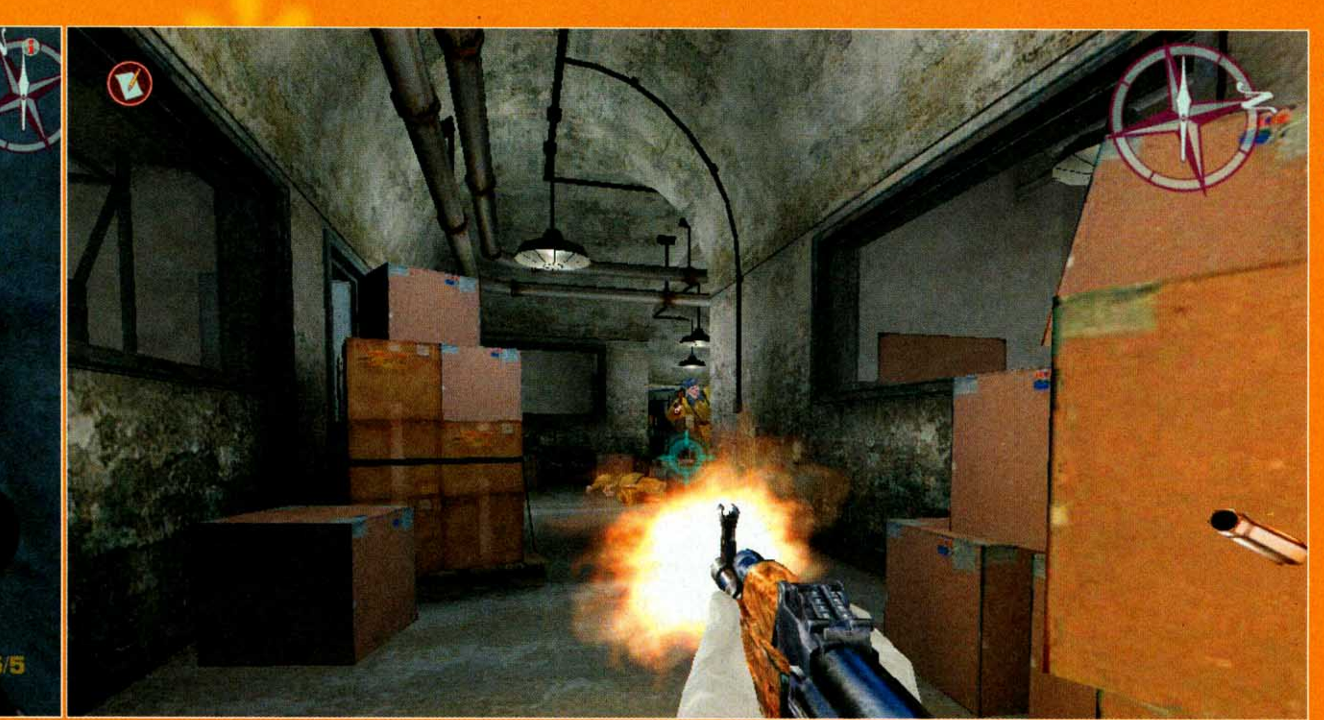
No One Lives Forever 2

No One Lives Forever 2 spielt in der Zeit, in der Miniröcke schockten und quietschbunte Tapeten mit geometrischen Mustern als schick galten: den 60er-Jahren. Dementsprechend ist auch der Kleidungsstil von Top-Spionin Cate Archer ausgefallen. Geheimaufträge löst die hübsche Brünette gern „unauffällig" in hautengen, neonfarbenen Leggins. Zu ihrem Waffenarsenal gehören explodierende Katzen, Bananen und Lachgas. Ihre Gegner sind unter anderem übergewichtige Pantomimen mit weiß geschminktem Gesicht und Streifen-T-Shirt. Zu ihren größten Abenteuern zählt eine Verfolgungsjagd auf einem Dreirad durch einen indischen Bazar. **No One Lives Forever 2** ist fröhliches Action-Kontrastprogramm zu bitterernsten Genre-Vertretern wie **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.).

Im Kampf gegen die Verbrecherorganisation H.A.R.M. kommt Cate ganz schön rum: Die USA, die Sowjetunion und Indien sind nur einige der Länder, die Sie in den 16 Kapiteln des Spiels bereisen werden. Den Anfang macht Japan: Zwischen Häusern aus Bambus und Papier, plätschernden Bächen und dem obligatorisch gewordenen Gras, das sich im Wind bewegt, kämpfen Sie gegen Ninjas. Die springen von Dach zu Dach, als wären sie federleicht, suchen Deckung hinter Bäumen und führen Frontalattacken mit Katana-Schwert und jaulendem Kampfschrei aus. Ganz anders die Russen, die sich gelegentlich auf den Boden werfen, die Stellung halten und auf Verstärkung warten, bevor sie in die Offensive gehen. Abgesehen von der Tatsache, dass die Figuren vereinzelt an Ecken hängen bleiben, ist das Gegnerverhalten in **No One Lives Forever 2** durchgehend glaubwürdig.

Weil die Gegner stets in der Überzahl sind, bei direktem Blickkontakt sofort um Hilfe plärren und Cate nicht viele Treffer verträgt, empfiehlt sich ein Vorgehen auf leisen Sohlen. Bevor Sie jetzt ängstlich schlucken: Der Schleichaspekt wurde im Vergleich zum Vorgänger auf ganzer Linie verbessert und bestraft Unvorsichtige nicht sofort mit einem „Game Over". In einem indischen Kino stehen Sie beispielsweise vor der Wahl, einen schnarchenden Aufseher per Elektroschocker zu betäuben oder lautlos vorbeizugehen. Stoßen Sie aber nicht die Flaschen um, die am Boden stehen! Das laute Klirren würde die Aufmerksamkeit der Rivalen wecken. Die gehen, sofern Sie sich rasch aus dem Sichtkegel entfernen, erst einmal mit gezückter Kanone auf die Suche, ehe sie wild das Feuer eröffnen. Kommentare wie „Du kannst dich nicht verstecken, du Kapitalistenschwein!" (eine russische Wache) geben Aufschluss darüber, ob gerade nach Ihnen gefahndet wird. Verstecken können Sie sich natürlich doch. Zum Beispiel in einem dunklen Raum. Wer vorher die Glühlampe abschraubt, hat beste Chancen, unentdeckt zu bleiben. Die Verfolger treten die Tür ein, legen vergeblich den Lichtschalter um und ziehen grummelnd von dannen, während Sie unbemerkt im Schatten kauern.

Freundlicherweise lässt einem das Programm die Wahl,



GLAUBWÜRDIGE KI
Viele Gegner suchen hinter Ecken Deckung und beugen sich zum Schießen nur mit dem Oberkörper vor.

Die Waffen der Frau

Das ungewöhnliche Waffenarsenal der Cate Archer.

Bananen
Eignen sich hervorragend, um Verfolger loszuwerden. Schmeißen Sie die gelbe Frucht einfach in die Laufbahn des Widersachers und selbiger wird ausrutschen. Und dann machen Sie, dass Sie wegkommen!



Bärenfalle
Funktioniert ähnlich wie die Banane, nur dass das Opfer mehr Schaden nimmt und nicht mehr vom Fleck kommt. Das Aufstellen der Bärenfalle dauert ein paar Sekunden und sollte sorgfältig geplant werden.



Lachgas
Egal, ob russischer Soldat, Ninja, Pantomime oder sonst wer: Wenn Cate Lachgas anwendet, sind die Opfer hilflosen Lachkrämpfen ausgeliefert. Achtung: Die Wirkung ist ansteckend ...

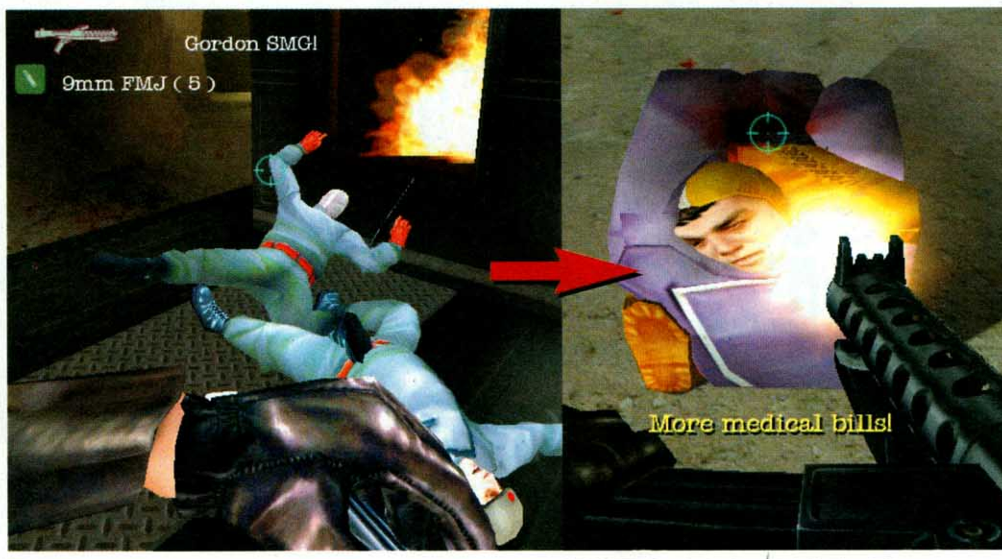


Katze
„Oh, ein süßes, kleines Kätzchen!" – das ist der Ausruf Ihrer Gegner, wenn sie die mechanische Katze erblicken. Die rollt anschließend in den Feind und sprengt sich selbst mit lautem Getöse in die Luft.



Münze
Wir sind sicher, dass Cate Archer auch mit der Münze töten könnte, wenn sie wollte – im Spiel dient das Geldstück eher zur Ablenkung: Einfach in die gewünschte Richtung schnippen, um Wachen zu irritieren.





VORHER Der Manhandler gehört zu einer fiesen Erfindung, die sich Bösewicht Volkov für Cate Archer ausgedacht hat ...

NACHHER Quadratisch, praktisch, elend: So kommen die Figuren aus dem Manhandler.



WORTKARGE KILLER Französische Pantomimen sind die Handlanger von Pierre, einem der Hauptbösewichter des Spiels.

Vom Schnüffler zum Superspion

Gelöste Zusatzaufträge und gefundene Dokumente belohnt das Spiel mit Skill-Punkten, die sich auf eine Reihe Fähigkeiten verteilen lassen – ganz wie im Rollenspiel. Welche das sind, erfahren Sie hier.

Schleichen
Je mehr Punkte Sie auf Schleichen vergeben, desto weniger Zeit braucht Cate, sich in abgelegenen oder dunklen Orten zu verstecken. Beeinflusst außerdem die Fähigkeit, sich beim Rennen lautlos zu bewegen.

Ausdauer
Erhöht die maximale Anzahl an Lebenspunkten, steigert die Effektivität von Erste-Hilfe-Kästen und verringert den allgemeinen Schaden, den Cate durch Gift, Feuer oder Feindangriffe nimmt.

Tragekapazität
Je höher die Tragekapazität, desto mehr Munition darf Cate mit sich herumschleppen. Erhöht außerdem die Geschwindigkeit, mit der Sie andere Figuren (in der deutschen Version: Rucksäcke) schleppen können.

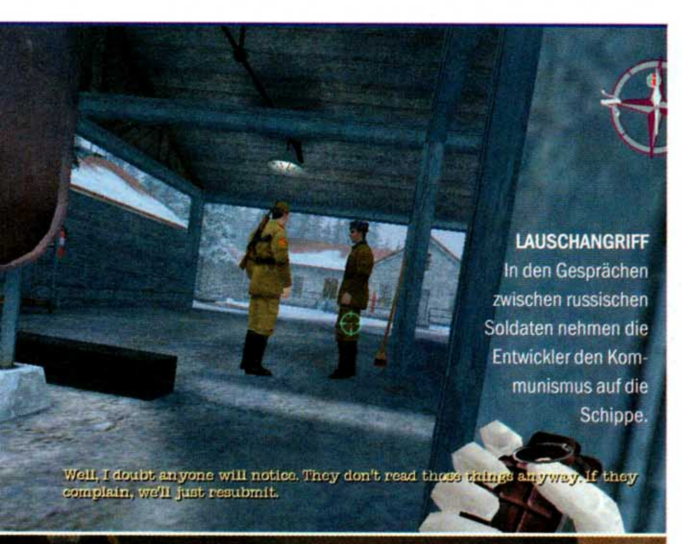
Rüstung
Unter der Lebenspunkteanzeige steht ein weiterer Balken: die Rüstung. Diese Fähigkeit erhöht die Effektivität von kugelsicheren Westen – und auch deren Quantität.

Waffen
Cate richtet beim Trainieren dieser Fähigkeit generell mehr Schaden an, wenn sie Gegner trifft. Auch wird die Zeit beim Nachladen der Waffen verkürzt.

Schießkunst
Sorgt dafür, dass Waffen beim Schießen weniger stark verziehen. Beeinflusst zudem die Zielgenauigkeit, wenn Cate im Laufen eine Kanone abfeuert, und verringert den Wackelfaktor bei Scharfschützengewehren.

Gegenstände
Dietrich, Bärenfalle, Schweißgerät – die Wirksamkeit im Umgang mit besagten Geräten wird beschleunigt, wenn Cate Skill-Punkte investiert.

Durchsuchen
Eine extrem nützliche Fähigkeit! Reduziert erstens die Zeit, die Cate braucht, um Gegner oder Schubladen zu durchsuchen, und erhöht zweitens die Chance, dass sie etwas Wertvolles wie beispielsweise Rüstungen findet.



LAUSCHANGRIFF In den Gesprächen zwischen russischen Soldaten nehmen die Entwickler den Kommunismus auf die Schippe.

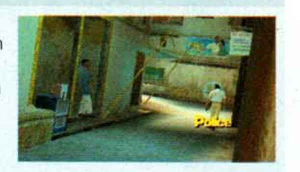


DISCO-FEELING Wenn Kugeln gegen die Lampe am oberen Bildschirmrand schlagen, schwingt selbige im Rhythmus hin und her und flackert.

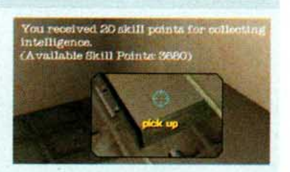
NOLF 1 VS. NOLF 2

Auf den ersten Blick schaut **NOLF 2** aus wie der Vorgänger. Verbesserungen wurden vor allem im Detail vorgenommen.

Schleichen
Ab jetzt dürfen Sie Cate Archer per Tastatur um Ecken lugen lassen, um Gegner und Überwachungskameras vorher auszumachen. Werden Sie trotzdem erwischt, ist das gar nicht schlimm: Im Gegensatz zum Vorgänger ist das Spiel dann nicht sofort verloren.



Skill-Punkte
Für jedes gefundene Dokument und jedes gelöste Auftragsziel gibt es Skill-Punkte, mit denen sich Cates Fähigkeiten weiter aufstocken lassen. Das ist genug Anreiz, um alle versteckten Bonusgegenstände und optionalen Missionsziele zu lösen.



Grafik
Die Lithtech-Engine ist nicht unbedingt für ihre Grafikpracht bekannt. Trotzdem hat sich im Nachfolger einiges getan: Die neueste Version (Codename Jupiter) besagter Engine zaubert spiegelndes Wasser, bewegte Grashalme und rundere Figuren auf den Monitor.



Bedienung
Brauche ich nun einen Dietrich, das Hacker-Tool oder das Schweißgerät? Wenn Sie vor einem Schloss stehen, müssen Sie in **NOLF 2** nicht mehr alle Gegenstände manuell ausprobieren. Cate wählt automatisch das richtige Utensil – sehr praktisch.



Zwischensequenzen
So spaßig die Zwischensequenzen in Teil 1 auch waren: Manchmal zogen sie sich wie Kaugummi. Das hat sich geändert. Sämtliche Cut-Scenes sind kurz und knackig ausgefallen und kommen schnell zum Punkt, der häufig das Zwerchfell strapaziert.

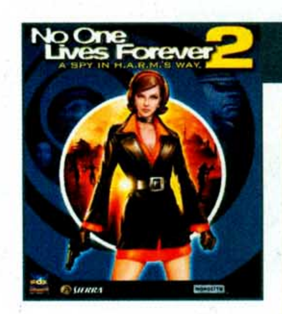


auch ganz anders vorzugehen: mit gezogener Waffe. Nicht umsonst ist Cate geschult im Umgang mit Ak-47- und Scharfschützengewehren, schallgedämpften Pistolen, Granaten, Schwertern, Raketenwerfern und Giftkapseln. Der Nachteil: Ein lärmender Schuss aus einer Schnellfeuerwaffe löst in Sekundenschnelle Alarm aus. Sobald die Sirene heult, kommen Gegner wie ein biblischer Heuschreckenschwarm aus allen Richtungen angelaufen. Ist die Welle besiegt, verstummt der Lärm allmählich – bis Sie erneut Krach machen. Das Spielchen lässt sich ewig wiederholen, denn niedergestreckte Feinde hinterlassen genug Munition. Tatsächlich ist lautloses Vorgehen nicht immer spannend, sondern ein gewaltiger Berg Arbeit: Surrende Überwachungskameras schießen Sie mit einer speziellen Munition betriebsunfähig, erledigte Opponenten (die in der deutschen, blutfreien Version zu Rucksäcken mutieren) schaffen Sie per Knopfdruck aus dem Sichtbereich etwaiger Nachzügler.

Eine wahre Freude ist es, Figuren von einem sicheren Versteck aus zu beobachten. Wachposten putzen sich die Stiefel, inspizieren die Umgebung, kritzeln Notizen auf ihre Blöcke, laufen Routen ab, kurz: Sie gehen ihrem ganz normalen Tagesablauf nach. Häufig ergeben sich spaßige Smalltalks: Da beschwert sich beispielsweise ein indischer Terrorist in witziger Sprachausgabe über seine herrische Stiefmutter, während ein Ninja über fehlende Freizeit klagt, weil er ständig für Attentate eingeteilt wird. Nichts wird in **No One Lives Forever 2** richtig ernst genommen; der Humor zieht sich durchs ganze Spiel. Selbst die Bösewichter, ein bis auf die Augen eingegipster Volkov im Rollstuhl und Pierre, der kleinwüchsige Meuchelmörder, sind ausnahmslos bizarr gehalten. Kein anderes Action-Spiel hat eine höhere Lacher-pro-Sekunde-Rate: Während der Infiltration eines indischen H.A.R.M.-Hauptquartiers stolpert Cate in eine Falltür, die etliche Meter nach unten führt. Dort stehen drei flauschige Karnickel, die lustig ihre Hasenzähne blecken. Daneben liegt ein Zettel, auf dem geschrieben steht: „Die Lieferung der Todeshasen aus Kanada verzögert sich. Bitte benutzen Sie bis dahin diesen Ersatz."

> No One Lives Forever 2 ist von vorne bis hinten **spannend, abwechslungsreich und humorvoll** und steht dem Vorgänger in nichts nach.

Den Titel als Ego-Shooter zu bezeichnen, wäre nicht ganz korrekt: Erstens schießen Sie nicht ausschließlich, zweitens gibt es genügend andere Dinge zu tun. Eine Mission umfasst eine scheinbar langweilige Hausdurchsuchung. Es gilt, sämtliche Schränke,



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 16 Kapitel
- 44 Levels
- Lithtech-Engine
- 14 Waffen
- 10 Agententools
- Kooperativer Multiplayer-Modus
- Rollenspiel-Elemente
- Schleich-Missionen

Zahlen & Fakten

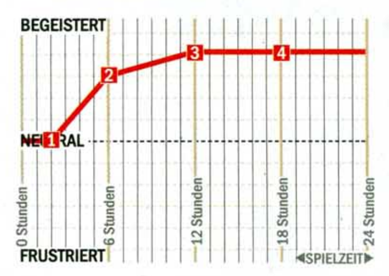
Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	No One Lives Forever, MoH: Allied Assault (dt.)
Entwickler:	Monolith
Vom gleichen Entwickler:	No One Lives Forever, Aliens vs. Predator 2
Publisher:	Vivendi Universal Interactive
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Str.1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	06103-99400
Offizielle Website:	http://www.nolf2.sierra.de
Website des Publishers:	http://www.vivendi-universal-interactive.de
Website des Entwicklers:	http://www.lith.com
Beste Fansite:	http://www.nolf2.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (1,24 Euro/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16
Termin:	18. Oktober 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	DVD-Box: 2 CDs, Handbuch (44 Seiten), Referenzkarte
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20

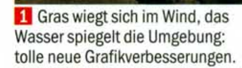
Im Wettbewerb

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	No One Lives Forever 2	Pro & Contra
GRAFIK	**75**	**82**	**79**	+ Hübsche Wassereffekte + Exotische Schauplätze – Enormer Hardware-Hunger – Langweilige Texturen – Häufiges Ruckeln auf schwachen Rechnern
Detailreichtum Spielwelt	69	79	72	
Detailreichtum Objekte	74	87	75	
Vielfalt der Spielwelt	76	85	80	
Animation der Objekte	81	94	82	
Effekte	75	82	80	
SOUND	**83**	**94**	**90**	+ Witzige Sprachausgabe + Dynamische Musikuntermalung
Musik	84	92	88	
Soundeffekte	83	91	89	
Stimmen/Kommentar	80	90	91	
STEUERUNG	**83**	**88**	**87**	+ Trotz vieler Gegenstände simpel + Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur – Menüsteuerung leicht irreführend
Bedienungskomfort/Navigation	80	84	83	
Präzision der Steuerung	80	90	91	
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	90	90	
ATMOSPHÄRE	**85**	**89**	**89**	+ Viele Überraschungen + Humorvolle Zwischensequnzen + Viele geskriptete Ereignisse – Teilweise quickloadlastig
Spannung/Überraschungen	87	89	90	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	83	87	83	
Story/Dialoge/Kommentare	88	88	89	
Inszenierung	79	89	88	
SPIELDESIGN	**75**	**74**	**90**	+ Intelligente Gegner + Faire Schleichmissionen + Rollenspiel-Elemente dank Skill-System + Abwechslungsreicher Spielablauf
Komplexität/Spieltiefe	66	60	75	
Einsteigerfreundlichkeit	75	78	75	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	69	75	
Verhalten der Computergegner	72	88	89	
Innovation	75	74	80	
MEHRSPIELERMODUS	**62**	**90**	**63**	+ Kooperativ-Modus ... – ... der nicht flüssig läuft. – Kein Deathmatch – Wenig Einstellungsmöglichkeiten
Abwechslung der Spielmodi	60	83	30	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	88	88	
Einstellungsmöglichkeiten	65	91	65	
TEST-AUSGABE:	PCG 09/00	PCG 02/02	PCG 12/02	
WERTUNG:	85 (abgewertet)	86	90	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Gras wiegt sich im Wind, das Wasser spiegelt die Umgebung: tolle neue Grafikverbesserungen.



2 Die Fahrt mit einem Schneemobil bringt Abwechslung in den (grandiosen) Shooter-Alltag.



3 In der Antarktis wartet auf Cate eine böse Überraschung – die Spannung steigt!



4 NOLF 2 bleibt dank abgedrehter Ideen und aberwitzigen Showdowns bis zum Ende spannend.

Leistungs-Check

No One Lives Forever 2 bietet dank der neuen Rendering-Software eine verbesserte Grafik. Das fordert allerdings auch einen Tribut. Volle Details sind erst mit Hightech-Rechnern möglich. Besonders effektiv lässt sich die Performance im Spiel verbessern, indem Sie die Schatten reduzieren. Dadurch erhalten Sie einen Leistungszuwachs von bis zu 30 Prozent. Besitzer von Ati-Radeon-Karten werden ausgewaschene Farben und ein leichtes Flimmern erkennen. Dieses Problem soll mit einem kommenden Update von Ati behoben werden.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS / MAXIMALE DETAILS

Auflösungen: 640 x 480 – 800 x 600 – 1024 x 768

Prozessoren (je Auflösung): PIII 500/128, Duron 600/128, Duron 800/128, PIII 1.000/256, P4 1.400/256, Athlon 1.200/256

Grafikkarten: TNT2 Ultra, Geforce256, Geforce2 MX, Kyro II, Radeon 32 DDR, Voodoo 5, Geforce2 GTS, Geforce2 Pro, Geforce2 Ultra, Geforce3



DU HAST 60 SEKUNDEN, DIE WELT ZU RETTEN.
DIE ZEIT LÄUFT. JETZT.
60:
007 nightfire
007.ea.com
Sechzig Sekunden aus Bonds Welt.
Das ist mehr, als die meisten Menschen in ihrem gesamten Leben erleben.
PC CD-ROM
Metro Goldwyn Mayer
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
www.electronicarts.de





MITTAGS, 10 UHR Akron, Ohio. Ein Wirbelsturm tobt. Die Frisur sitzt. Ninjas wollen das ändern.

AGENTENLEBEN Ein japanischer Ganove wird gesund nicht erschossen: mit einem zum Fotoapparat umgebauten Lippenstift.

Schubladen und andere Verstecke nach Beweismitteln zu durchforsten. Das klingt öde, ist aber aufregend, weil die Atmosphäre des heruntergekommenen Gebäudes passend eingefangen wird: Sonnenstrahlen brechen vereinzelt durch schlecht zugenagelte Fenster, sogar winzige Staubpartikel schwirren durch die Luft, während im Wohnzimmer lose Fensterladen im Wind klappern. Ein anderer Auftrag spielt sich in einer indischen Stadt ab, die gerade von Supersoldaten heimgesucht wird. Es herrscht Ausnahmezustand; auf den Straßen wird geschossen und Brände versperren Durchgänge. Cates Aufgabe ist die Rettung von Zivilisten. Dazu scheuchen Sie die Agentin durch verwinkelte Gassen, über den Marktplatz, vorbei an ramponierten Verkaufsständen, direkt hinein ins Krisengebiet. Das Feuer, das die Fluchtwege versperrt, löschen Sie mit einem Wassereimer, den Sie jeweils nachfüllen müssen. Das ist gar nicht so einfach, wenn Ihnen dabei die Kugeln um die Ohren fliegen. Der Einsatz in Sibirien ist bombastisch wie James-Bond-Popcorn-Kino: Mit einem Schneemobil schlittern Sie durch eine feindliche Basis, um einen gewaltigen, herrlich unrealistischen Sprung über eine explodierende Brücke zu vollführen – natürlich inklusive Sekunden-Countdown. Highlight ist der Kampf in einem Haus, das von einem Wirbelsturm erfasst, durch die Luft getrieben und sukzessive auseinander gerissen wird. Das sind Szenen, die Sie nur in **No One Lives Forever 2** finden werden – einem Spiel, spannend, humorvoll und abwechslungsreich von vorne bis hinten.

In Sachen Multiplayer-Modus beschreiten die Entwickler einen neuen Pfad. Auf traditionelle Spielmodi wie Capture the Flag oder Deathmatch hat man verzichtet, stattdessen gibt es einen Kooperativ-Modus, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig gegen die H.A.R.M.-Bösewichter antreten können – und zwar in recycelten Einzelspieler-Levels mit leicht abgewandelten Missionszielen. Teamwork steht dabei an erster Stelle. In Mission 1 ist eines der Auftragsziele die Rettung der verwundeten Cate Archer: Ein Spieler trägt die Agentin über den Schultern, der andere gibt Rückendeckung. Spaß macht der Mehrspielermodus allerdings nur im Netzwerk; über das Internet gibt es trotz schneller Verbindung starke Verzögerungen. Herzstück ist klar die Einzelspieler-Kampagne – und in dieser Hinsicht punktet **No One Lives Forever 2** in allen Belangen. THOMAS WEIß

MEINUNG
HARALD WAGNER



Cate, im Alter verlierst du an Charme!

Oh Cate! Du Ikone der 60er-Jahre! In deinen jungen Jahren wusstest du noch nicht, was du wolltest. Mal hast du mich dazu gezwungen, ein wenig zu schleichen, dann musste ich wieder schießen. Aber jetzt? Jetzt schenkst du mir die so genannte spielerische Freiheit und ich darf machen, was ich will. Was letztendlich bedeutet, dass ich (abgesehen von dem indischen Wohngebiet) jeden Level in Schutt und Asche lege. Warum sollte ich es mir auch unnötig schwer machen? Deswegen meide ich all die lustigen Waffen wie die Bärenfalle, die explodierende Katze oder die Bananenschale. Dass **No One Lives Forever 2** dennoch einer der besten Ego-Shooter des Jahres ist, liegt vor allem an der humorvollen Hintergrundgeschichte, die in Videos, Briefen und Gesprächen jedes Klischee rund um britische Agenten, die 60er-Jahre und den kalten Krieg auf den Arm nimmt.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Cate Archer hat den Bogen raus.

Selten habe ich so abgedrehte und spannende Abenteuer er- und überlebt wie mit Cate Archer: Die rasante Fahrt auf einem Schneemobil über rutschige Hügel Sibiriens, die aberwitzige Verfolgungsjagd auf einem Dreirad, die Wassereimer-Rettungsaktion auf einem indischen Bazar – **No One Lives Forever 2** ist bis zum Anschlag voll gestopft mit amüsanten Ideen, die man in keinem anderen Ego-Shooter findet. Verwunderlich dagegen finde ich die hohen Hardware-Anforderungen; vor allem in Anbetracht der langweiligen Texturen, die sich häufig aus schwammigen Farbmassen zusammensetzen. Warum läuft **No One Lives Forever 2** nur auf High-End-Rechnern mit teurer Geforce4-Grafikkarte wirklich ruckelfrei? Am spiegelnden Wasser (neu) und den realistischen Grashalmen (auch neu), die sich im Wind biegen, kann's ja wohl nicht ausschließlich liegen ...

TESTURTEIL
NO ONE LIVES FOREVER 2

90

ENTWICKLER Monolith
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 4 · Internet: 4 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 · 1.000 · 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
- + Abwechslungsreicher Spielablauf
- + Cate Archer
- + Spannende Schleichmissionen
- + Witzige Zwischensequenzen
- − Grafik unspektakulär

GRAFIK	79%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NOLF 1** oder **MOH: ALLIED ASSAULT (DT.)** mochten.

DUELL IM ZUG Berg Stein (nein, der Name ist kein Witz) ist blass heute. Die Figuren wirken im Allgemeinen wie Zombies.

VIDEO

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

Iron Storm

Endlosschleife Iron Storm: **angreifen, sterben, Quickload.** Angreifen, sterben, Quickload. Angreifen, sterb... na, Sie wissen schon.



HINTERHALTE Wo die Gegner sind, fragen Sie sich? Die sind schon da, nur: Man sieht sie nicht. Viel Spaß beim Sterben.

Ein Schützengraben. Um Sie herum dröhnt Artilleriefeuer, Einschläge erschüttern den Boden und schleudern Dreck durch die Luft. Dann brüllt Ihr Vorgesetzter die verhängnisvollen Worte: „Geh nach oben und mach die Scharfschützen fertig, damit wir losschlagen können!" In diesem Moment werden Sie froh sein, dass es sich nur um ein Computerspiel handelt. Die Anweisung ist nämlich ein sicheres Todesurteil: Kaum stecken Sie Ihren Kopf ängstlich einen Millimeter über die Abgrenzung, ertönt ein Geräusch, als würde man eine Apfelsine zerquetschen – Game Over. Was bleibt, ist die Quickload-Taste. Vorhang auf für den Murmeltiertag im Schützengraben: Sie werden stehend erschossen, rennend, kriechend, lautlos schleichend. Und zwar so lange, bis die übermenschliche KI einen Fehler macht. Den Quickload-Button legen Sie am besten auf die linke Maustaste. **Iron Storm** ist ein wundervolles Beispiel für Spieldesign, wie man es NICHT machen soll. Als Soldat James Anderson (warum nicht gleich John Smith?) kämpfen Sie auf der Seite der Guten gegen die Bösen in einem Krieg, der bereits 60 Jahre andauert. Dementsprechend ramponiert sind die Umgebungen, die Sie in insgesamt sechs Levels besuchen: kilometerlange, halb eingebrochene Tunnelgangsysteme, die Ruinen des kleinen Orts Wolfenburg, eine Forschungsstation der Deutschen, einen fahrenden Zug, Berlin. Ihr Rambo beherrscht den Umgang mit mehreren Waffen, die er nach dem Aufsammeln auf seinem Rücken stapelt, darunter ein Schnellfeuer- und ein Scharfschützengewehr, eine Schrotflinte und diverse Granaten.

ANGRIFF Der Herr links gehört zu uns. Er ist so nett und hilft, ein gegnerisches Lager zu stürmen. Wir warten derweil hinten!

FEUERBALL Sie dürfen in keinem 3D-Shooter fehlen: explodierende Fässer.

ERSTE STUNDE: WAFFENKUNDE Eine Gesamtschule haben die bösen deutschen Krauts in ein Hauptquartier umfunktioniert. Zeit, das zu ändern.

Gespielt wird theoretisch entweder aus der Verfolger- oder der Ego-Perspektive, praktisch und aus Gründen der Übersichtlichkeit aber besser aus Letzterer. Als Fadenkreuz dient sonst ein roter Pixel, der in der Hitze des Gefechts gerne untergeht, wild hin- und herspringt und sowieso nie das macht, was man eigentlich will. Nur in der First-Person-Ansicht bleibt die Zielvorrichtung konstant sicht- und steuerbar.

Auffallend ist die beklemmend düstere Umgebungsgrafik: In Wolfenburg ragen die Überreste zerbombter Gebäude bedrohlich in den Himmel, der eine depressiv graue Färbung aufweist. Im Zug-Level, der nachts abläuft, spendet nur eine Taschenlampe karges Licht. Das ist atmosphärisch dicht und steht im krassen Kontrast zum Erscheinungsbild der Spielfiguren. Die schauen aus wie hastig zusammengeschusterte Puppen und ihre Bewegungen haben die Anmut von Marionetten. Viel zweifelhafte Mühe haben sich die Entwickler dafür bei den Todesanimationen gegeben: Körper werden durch die Luft geschleudert und Blutfontänen spritzen meterhoch – Liebe zum Detail am falschen Ende. **Iron Storm** ist deswegen nicht mehr als ein inhaltsarmer, überbrutaler Ego-Shooter, der sich aufgrund des unausgewogenen Schwierigkeitsgrads selber das Genick bricht. Wegtreten! THOMAS WEISS


TESTURTEIL
IRON STORM

ENTWICKLER 4X Studios
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

56

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Toller Sound
+ Beklemmend düstere Grafik
– Figuren wirken wie Zombies
– Schwierigkeitsgrad zu hoch
– Übertriebene Gewalteffekte

GRAFIK	69%
SOUND	76%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	54%

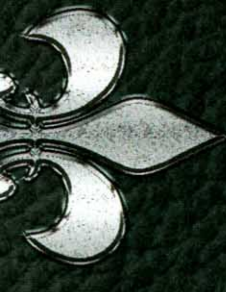
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOH: ALLIED ASSAULT (DT.)** oder **C&C: RENEGADE** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS



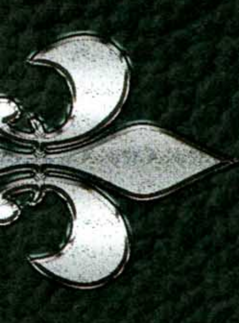
„Krieg kann man nicht spielen." Stimmt in diesem Fall, weil: zu schwer.

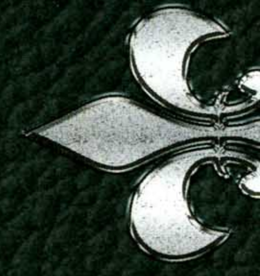
Beklemmend zu Beginn der Gang durch einen Schützengraben, während es oben kracht, Geschosse einschlagen und der Bildschirm unter lautem Getöse erzittert – das ist cooles Mittendrin-Gefühl. Die Ernüchterung folgt später beim ersten Aufeinandertreffen mit den Gegnern: Die schießen, während sie irgendwo versteckt unter den Trümmern zerbombter Gebäude hocken, mit beängstigender Genauigkeit – und der Spieler hat keine Chance, weil er nichts sieht und nichts hört und sich der Energiebalken nach nur wenigen Treffern sofort gen null bewegt – das „Game Over" ist allgegenwärtiger Bestandteil von **Iron Storm**. In keinem anderen Spiel habe ich so oft die Quickload- und Save-Taste frequentieren müssen. Und um es mal ohne Umschweife zu sagen: Ich habe die Schnauze voll und spiele lieber weiter **No One Lives Forever 2**! Sollten Sie auch tun.



Gothic II







Der Schläfer ist wieder erwacht!

November 2002

„... der heißeste Kandidat für das beste Rollenspiel des Jahres." PC Action

„ Es ist größer, detaillierter, stimmiger. ... im November steht ein Rollenspiel-Highlight in den Händlerregalen." PC Games

„ Mein Gott, wie freue ich mich auf dieses Spiel." Giga Games

www.gothic2.de







LAHME ENTE? Von wegen! Das amerikanische Gegenstück zum „Pfeil".

TUCHFÜHLUNG Für sichere Treffer müssen Sie ziemlich nah ran.

CHARAKTERFEST Ihr Pilot verbessert seine Fähigkeiten.



Combat Flight Simulator 3

Sie waren schnell, sie waren tödlich, sie kamen nie zum Einsatz: **Microsoft lässt Geheimwaffen aus dem Zweiten Weltkrieg abheben.**

Auf der Suche nach neuen Impulsen für das siechende Simulationsgenre wurde Microsoft in der Vergangenheit fündig. Genauer gesagt beim Klassiker **Secret Weapons of the Luftwaffe**. Der legte nicht nur die Steuerknüppel von geheimnisumwitterten Prototypen der US Air Force und der Luftwaffe in die Spielerhände, sondern auch die Planung des Feldzugs. Eben das ist auch Ihre Aufgabe, wenn Sie im **Combat Flight Simulator 3** eine Bomber- oder Jagdstaffel übernehmen. Vom Sommer 1943 an fliegen Sie alle paar Tage einen Einsatz – je nach Vorliebe mal Abfangmissionen, mal Luftunterstützung für Bodentruppen, mal schlicht Aufklärung. Ihr Abschneiden bestimmt den weiteren Kriegsverlauf. Schlagen Sie sich als britischer Pilot besonders gut, kann der Krieg schon 1944 zu Ende sein. Als Deutscher erleben Sie die Invasion von England mit. Nebenbei bauen Sie Ihren Spielcharakter vom Grünschnabel zum Fliegerass auf. Luftsiege bringen Prestige, mit dem Sie Ihrer Staffel neue Maschinen kaufen, darunter Standardmodelle wie die FW-190 Würger ebenso wie Exoten wie die Do-355 Pfeil. Erfahrungspunkte lassen Sie im Gefecht Gegner frühzeitig erkennen oder ohne Blackout besonders enge Kurven fliegen. Natürlich stehen auch eine Reihe von Instant-Aufträgen und Mehrspieler-Missionen zur Wahl. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Microsoft gefährdet die Lufthoheit von IL-2 Sturmovik in keiner Weise.

Ich bin enttäuscht. Erst entpuppt sich die auf Standbildern so malerische Grafik als unverschämt leistungszehrend, dabei aber wenig spektakulär. Dann leisten sich die Programmierer grobe Schnitzer beim Schadensmodell, einer der Königsdisziplinen im Simulationsgenre. Und schließlich krankt die im Konzept so interessante dynamische Kampagne am ständigen Missions-Einheitsbrei. Bodenangriff reiht sich an Abfangjagd reiht sich an Bodenangriff. Das macht Konkurrent **IL-2 Sturmovik** zwar auch nicht besser, der gewinnt dafür aber klar bei Technik, Optionsvielfalt und Fluggefühl. Wer an der Ostfront schon jeden Flusslauf auswendig kennt, sollte Microsofts **Combat Flight Simulator 3** trotzdem eine Chance geben. Schon alleine, um solche wundervollen Exoten wie die Ho-229 zu erleben.



TESTURTEIL
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

ENTWICKLER Microsoft
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 07.11.2002
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Exotische Flugzeuge
+ Kampagne kurzfristig motivierend
– Schadensmodell unzureichend
– Missionen auf Dauer eintönig
– Grafik sehr hardwarehungrig

GRAFIK	76%
SOUND	84%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	44%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2** oder **IL-2 STURMOVIK** mochten.



Ghost Recon: Island Thunder



ABGESETZT Auffälligste Neuerung sind die Intros und Outros, die in Spielgrafik dargestellt werden.

Schon mal Urlaub auf Kuba gemacht? Wenn nicht, können Sie das hier nachholen.

Kuba im Jahr 2009: Nach Fidel Castros Tod soll der nächste Staatspräsident per demokratischer Wahl ermittelt werden, doch militante Gruppen und hiesige Drogenbarone wollen das verhindern. Damit das Urlaubsparadies nicht aus den Katalogen von Neckermann und Co. gestrichen werden muss, startet Weltpolizist USA die Operation Island Thunder und schickt Sie und Ihre Elitetruppe Ghosts auf die Insel.

Island Thunder ist nach **Desert Siege** bereits das zweite Add-on zum Taktik-Shooter **Ghost Recon**. Mit acht Einzelspieler- und fünf Mehrspielerkarten, zwölf Waffen sowie zwei Mehrspielermodi wird allerdings nur das Mindeste geboten, was man von einer knapp 30 Euro teuren Erweiterung erwarten kann. Neu sind die Intros und Outros, in denen die Ghosts per Hubschrauber ein- oder ausgeflogen werden. Auch das Spielprinzip wirkt etwas angestaubt: Zum nächsten Wegpunkt laufen, Gegner sehen (oder auch nicht), sterben, Spielstand laden und ebenjenen Gegner erledigen macht ein Jahr nach der Veröffentlichung des Hauptprogramms nicht mehr ganz so viel Spaß. Nur für absolute **Ghost Recon**-Fans. DIRK GOODING

TESTURTEIL ISLAND THUNDER

78

ENTWICKLER Red Storm	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 29,-	**TERMIN** November 2002
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 32 · Internet: 32 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Gute Team-KI
- + Spezialisten/Rollenspiel-Elemente
- + Interessante Missionen
- − Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Schlechte Gegner-KI

GRAFIK	80%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GHOST RECON** oder das Add-on **DESERT SIEGE** mochten.

Red **Shark**

Wenn Sie eine Zeitmaschine hätten, würden Sie die Vergangenheit nur geringfügig ändern?



STRAHLEND SCHÖN Nur in selbstmörderischer Nähe kann man diese Grafik genießen.

Man könnte mit Erfolgsgarantie an der Börse spekulieren, aus **Daikatana** ein gutes Spiel machen oder den Weltfrieden sichern. So viel Fantasie hat die russische Regierung des Jahres 2011 leider nicht. Stattdessen schickt sie den Kampfhubschrauber KA-50 in das Jahr 1940, wo er Verluste der Sowjetarmee vermeiden soll. Dass bei der Gelegenheit nicht das Nazi-Regime beendet oder die Herstellung deutscher Panzer verhindert wird, ist wohl dem russischen Wodka zuzuschreiben.

Der Spieler jedenfalls ist der Pilot dieses KA-50, der in 15 sehr ähnlichen Missionen unzählige Panzer und Fallschirmjäger bekämpfen muss. Dazu stehen ihm jeweils 60 ungelenkte und 18 gelenkte Raketen zur Verfügung, außerdem ein unbegrenzter Vorrat MG-Munition. Dank der überlegenen Feuerkraft kann man mühelos ganze Armeen vernichten – da aber die Luftabwehr schon mit wenigen Treffern dem Einsatz ein Ende bereitet, muss man die Nähe der Gegner meiden. So kommt es, dass man den in 3D-Shooter-Manier zu steuernden Helikopter auf entfernte, pixelgroße Gegner ausrichtet und von den attraktiven Grafikeffekten nichts zu sehen bekommt. HARALD WAGNER



WINZIG KLEIN Und so sieht die gleiche Szene aus, wenn man das Spiel gewinnen will.

TESTURTEIL RED SHARK

47

ENTWICKLER G5 Software	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Schnelle, nette Grafik
- + Dramatische Musik von Wagner
- − Zu einfache Steuerung
- − Eintöniger Missionsablauf
- − Wenig Action

GRAFIK	78%
SOUND	82%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMANCHE 4** oder **HELI HEROES** mochten.



KRAWUMM Bomberfun zeigt imposante Effekte, der Rest der Grafik ist leider etwas langweilig.

LOS GEHT'S Jetzt muss man sich zunächst durch die Kisten bomben, danach kann man seine Gegner beharken.

Bomber**fun**

Sie sind pyromanisch veranlagt?

Dann spielen Sie Bomberfun.

BUUUUMM! „Argh", tönt es vom Nachbartisch – den Kollegen hat es erwischt. Unterschwellige Schadenfreude kommt auf. Zu schade, dass er eben das Schadens-Power-up eingesammelt hat – seine Bombe war fix zurückgeworfen, er war aber nicht schnell genug hinter der nächsten Ecke. Der Spielablauf ist bei **Bomberfun** simpel: Gegner und Kisten sprengen, um Punkte zu machen und Power-ups einzuheimsen. Leider ist das Spiel gegen den Computergegner anfangs selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zu langwierig, um Anfänger etwas länger zu fesseln. Für erfahrene Bombenleger werden zwar zahlreiche unterschiedliche Szenarien (Maya, Atlantis, Standard, Arabisch, Antike) mitgeliefert, die paar enthaltenen Extras sind jedoch zu wenig. Auch die Grafik ist zwar guter Durchschnitt, aber auf die Dauer zu eintönig, unspektakulär und unübersichtlich, so dass sich schnell Langeweile breit macht. Wirklich störend ist die nervtötende Dudel-Musik – glücklicherweise kann man die deaktivieren. Die 20 Euro ist eigentlich nur der Multiplayer-Modus wert. Besonders ab vier Spielern macht **Bomberfun** einige Zeit Spaß. Wer allerdings mehr als etwas Action für drei bis vier Mittagspausen sucht, sollte lieber die Finger von **Bomberfun** lassen. Tipp: Demo testen! JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
BOMBERFUN

ENTWICKLER	ANBIETER
LightBrain	LightBrain
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	10.2002
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE: Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 8, Netzwerk: 8, Internet: -, 8 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
+ Kurzweilige Action
+ Gute Grafik
– Keine Langzeitmotivation
– Nervende Hintergrundmusik
– keine neuen Ideen

GRAFIK	57%
SOUND	40%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	72%

59

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BOMBERMAN** oder **BOMB BLAST** mochten.

Medicopter 117 Vol. 3





RETTUNGSEINSATZ Da fliegt er, der Rettungshubschrauber. Vielleicht zum nächsten Medicopter-117-Spiel?

NIX REALISMUS So sieht Medicopter 117 aus, wenn man alle Grafikeinstellungen bis zum Anschlag aufdreht: schlecht.

Der Fernseh-Medicopter-117 von RTL hebt zum dritten Mal ab. **Leider.**

Seit geraumer Zeit hat RTL die Angewohnheit, Spiele zu veröffentlichen, die auf TV-Serien beruhen. **Medicopter 117 Vol. 3** ist so ein Fall. Wir sind der Meinung: Hätten die das mal besser gelassen. Der Medicopter mag als seichte Abendunterhaltung im Fernsehen funktionieren, die PC-Umsetzung aber ist auf ganzer Linie peinlich. Die Grafik, die der Text auf der Packungsrückseite als realistisch anpreist, findet man wahrscheinlich nicht mal mehr mit zwei Promille im Blut hübsch: Endlose, grüne Wiesen erstrecken sich auf dem Spielfeld, vereinzelt tauchen Bäume (wir glauben jedenfalls, dass die zitternden Pixelhaufen Bäume darstellen sollen) darin auf. Höhepunkt der Langeweile sind die 90 Einsätze direkt aus der Klonfabrik, denn alle spielen sich gleich: minutenlang mit dem Helikopter ins Einsatzgebiet trudeln, Zielperson retten, nach Hause fliegen. Bis man das Rettungsverfahren intus hat, muss man zig Hotkeys einpauken – Spaß ist das nicht, eher Arbeit. „Adrenalin fliegt immer mit", flunkert der überhebliche Packungstext erneut. Von wegen! THOMAS WEISS

TESTURTEIL
MEDICOPTER 117

ENTWICKLER	ANBIETER
Interactive Vision	RTL Playtainment
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erschienen
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Individuell einstellbar
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

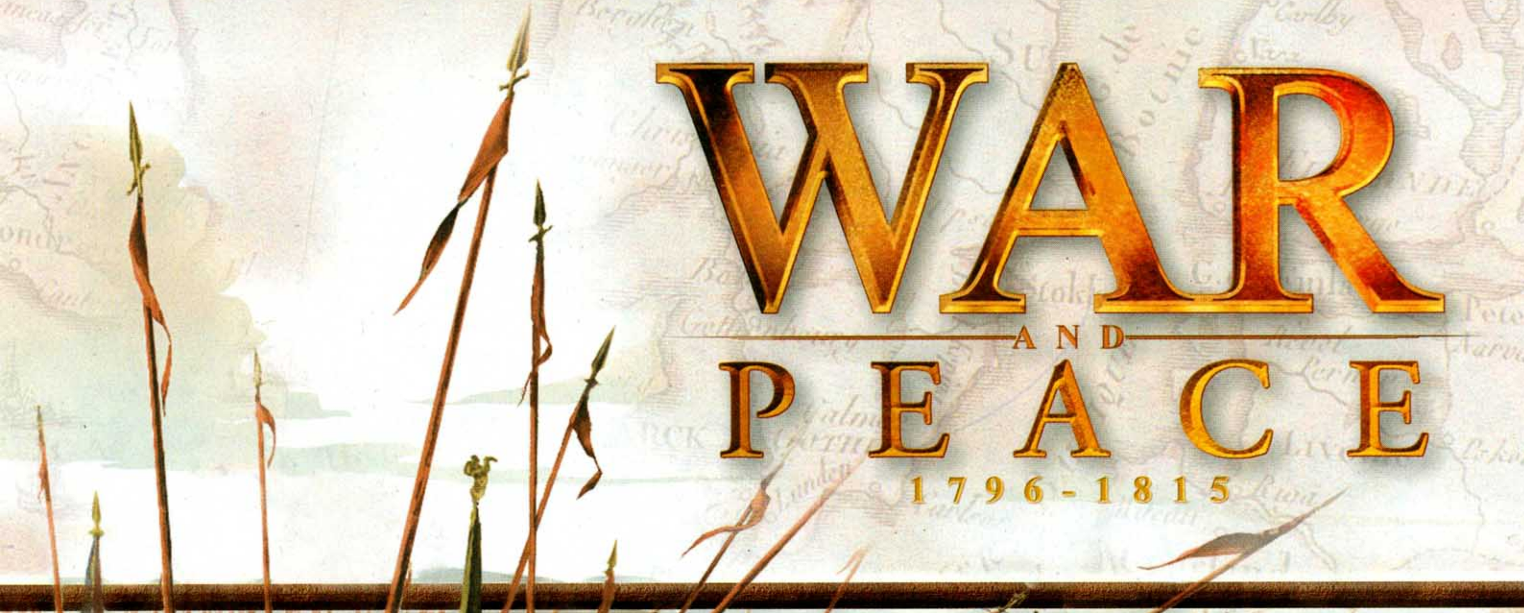
TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
+ CD taugt als Frisbee-Scheibe
+ Viele Missionen
– Langweilige Einsätze
– Überkomplizierte Steuerung
– Eintönige Grafik

GRAFIK	25%
SOUND	56%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	-%

40

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEDICOPTER 117** oder **MEDICOPTER 117 – VOL. 2** mochten.





GESCHICHTE WIRD GEMACHT!

Werden Sie allmächtiger Herrscher einer ganzen Nation und sichern Sie sich Ihren Eintrag in den Geschichtsbüchern des 19. Jahrhunderts!

In dieser historisch genauen 3D-Echtzeitstrategie haben Sie die Schicksale von 6 Nationen in der Zeit von 1796 - 1815 in der Hand!

Ab November 2002



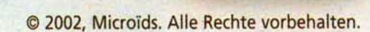








Im Vertrieb von:
VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING



DIE MASKE DES KRIEGES







1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER ...

»Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.«
PC Games (07/02)

»Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend.«
GameStar (05/02)



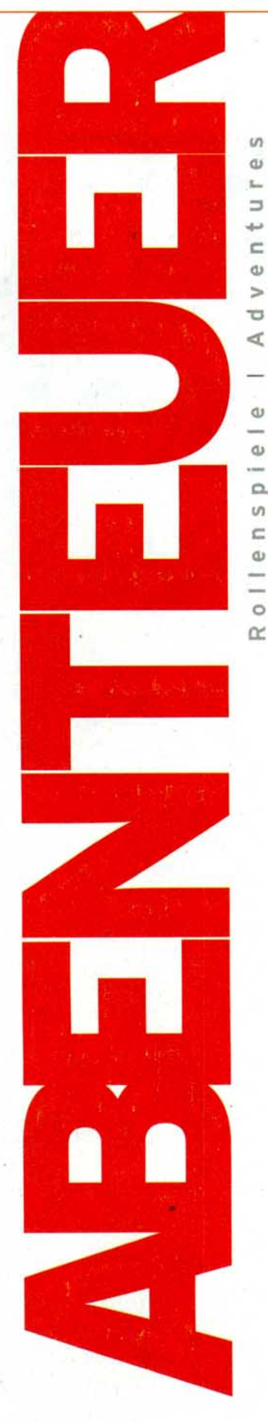






www.stormgame.com

PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE] DAVID BERGMANN [DB@PCGAMES.DE]



DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



MARTIN JOERG SCHWIEZER, Geschäftsführer Reakktor Media

PC Games: Welche Science-Fiction-Welten haben **Neocron** inspiriert?

Schwiezer: „Gibt es noch andere Sci-Fi-/Cyberpunk-Welten als **Neocron**? Nein, im Ernst: Die Welt von **Neocron** ist auch von bekannten Genre-Größen – vor allem **Blade Runner** und **Judge Dredd** – inspiriert."

PC Games: Warum begann die Storyline erst am 01.11., einen Monat nach Verkaufsstart?

Schwiezer: „**Neocron** wird international versetzt gestartet. In Deutschland war es der 6. September, in England der 25. Oktober, in den USA der 12. November. Da erschien uns der 1. November als guter Kompromiss für alle. Die armen Franzosen bekommen ihr **Neocron** sogar erst im Januar. Die Storyline muss sich auf allen Servern gleichzeitig abspielen, da sich ja sonst Amerikaner oder Engländer leicht auf deutschen Servern über den Verlauf der Story informieren können."

PC Games: Es ist bereits die Rede von einer kostenlosen Erweiterung der Spielwelt. Was genau enthält dieses Add-on und wann erscheint es?

Schwiezer: In **Beyond Dome of York** wird der Welt von **Neocron** eine komplette neue Stadt – Dome of York (kurz DoY) – hinzugefügt und auch das neue Hauptquartier für diverse Fraktionen in Neocron sein. DoY und Neocron sind ständig in Auseinandersetzungen verwickelt, die Platz für viele interessante Missionen und Schlachten liefern. Ebenfalls neu sind Combat-Mechs. Diese sind zum Teil, wie jetzt schon Panzer und Fahrzeuge, von mehreren Spielern gleichzeitig zu manövrieren. Das Expansion-Pack ist für das erste Quartal 2003 geplant und wird von uns gratis zur Verfügung gestellt."

Würden Sie Neocron weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Das Online-Rollenspiel **Neocron** ist in einer Cyberpunk-Welt angesiedelt und bietet dem Spieler vielfältigste Möglichkeiten, um seinen Charakter in dieser simulierten Welt zu etablieren. Vom Hacker über den Ingenieur bis hin zum Chirurgen oder Broker – Sie haben die freie Wahl. Wie die meisten Online-Rollenspiele hat jedoch auch **Neocron** aufgrund der enormen Komplexität noch mit vielen Bugs zu kämpfen, die in der Regel aber schnell angegangen werden. Gerade von diesem Service war ein Großteil unserer Leser begeistert. Als größter Kritikpunkt kristallisierte sich der zähe Einstieg heraus.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Innovationen	1,76
Langzeitmotivation	1,87
Steuerung	2,09
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2,22
Soundeffekte	2,32
Musik	2,34
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	2,38
Kommentare/Sprachausgabe	2,75
Animationen	2,77
Einsteigerfreundlichkeit	3,03

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Innovatives Spieldesign
2. Hohe Langzeitmotivation
3. Umfangreiches Charaktersystem
4. Für ein Online-Spiel gute Grafik
5. Gelungene Musik und Effekte

–
1. Viele Bugs zum Start
2. Wenig einsteigerfreundlich
3. Hölzerne Animationen
4. Langwieriger Anfang
5. Hohe Kosten

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ANDREE EHRIG (22), STUDENT AUS DRESDEN
„In Anbetracht der anstehenden Konkurrenz durch **Star Wars Galaxies**, **Sims Online** etc. wird es ziemlich hart werden für **Neocron**. Das Spiel ist nicht innovativ genug, um den übermächtig erscheinenden Spielen Paroli zu bieten. Um ein größeres Stück vom Kuchen abzubekommen, müsste **Neocron** mehr bieten: bessere Grafik, besseren Sound, mehr Inhalt."

FLORIAN WEBER (27), STUDENT AUS MÜNCHEN
„Man wird den Eindruck nicht los, dass etwas mehr Beta-Testing dem Spiel gut getan hätte. Die Spielidee ist fantastisch, die Umsetzung hingegen etwas dürftig ... Schade, denn durch die wahre Flut an Bugs und vielen Mängeln im Detail wird aus einem anständigen Spiel, zumindest aus meiner Sicht, eine der großen Enttäuschungen dieses Jahres."

DANNY WEISER (20), KAUFMANN AUS FRANKFURT
„**Neocron** ist einfach eine runde Sache – vom spielernahen Support des Entwicklerteams über die Storyline bis zum Wirtschaftssystem. **Neocron** ist derzeit eine reine Basis, auf welcher viele Dinge aufgebaut werden können. Reakktor hat Elemente aus vielen bisherigen Games und Filmen entnommen und in ihrer Welt sinnvoll eingesetzt. Ich bin begeistert!"

MARK COLDITZ (24), STUDENT AUS HAMBURG
„**Neocron** bringt wirklich neue, erfrischende Ideen in das inzwischen eingefahrene MMORPG-Einerlei. Die fesselnde Atmosphäre macht es dem Spieler leicht, in die Welt einzutauchen und sich mit dem Charakter zu identifizieren. Begeistert bin ich vom Support. Hier können sich die ‚Großen' eine Scheibe abschneiden."

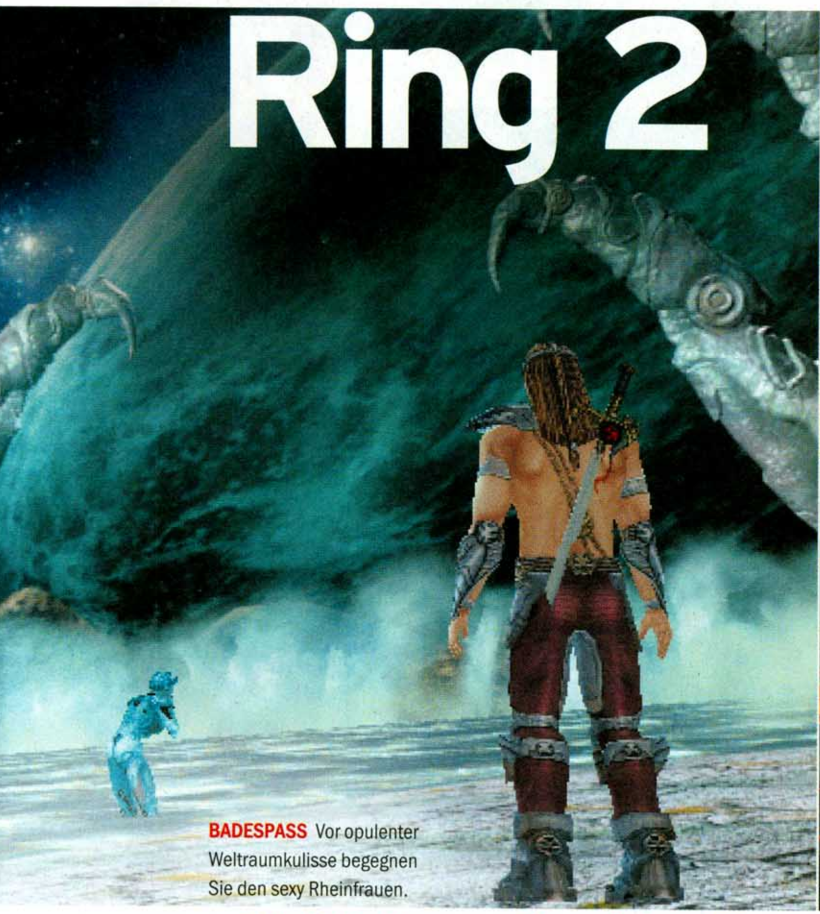
CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	NEU	23%	Morrowind (dt.)	Rollenspiel	Ubi Soft
2	▲	19%	Diablo 2: LoD	Action-Rollenspiel	Vivendi
3	▲	13%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
4	▼	11%	Morrowind	Rollenspiel	Ubi Soft
5	▼	10%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
6	▼	9%	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Infogrames
7	NEU	8%	Neocron	Online-Rollenspiel	Reakktor
8	▼	5%	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft
9	-	3%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
10	▲	2%	Arx Fatalis	Rollenspiel	Jowood

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

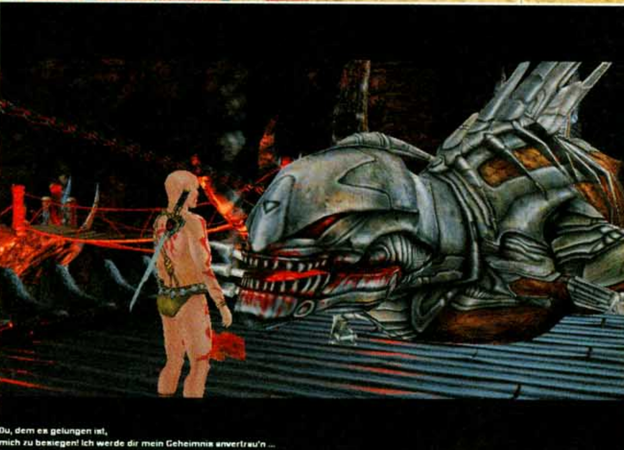
Ring 2



BADESPASS Vor opulenter Weltraumkulisse begegnen Sie den sexy Rheinfrauen.



HAUTE COUTURE Die Frisur von Nackedei Siegfried ließe selbst Trendsetter David Beckham vor Neid erblassen.



H. R. GIGER Nein, das ist keine frühe Beta von Aliens vs. Predator, sondern der legendäre Drache.

Die Nibelungen-Saga ist zeitlos; das wenigstens meinen Dieter Wedel und die Programmierer von Arxel Tribe.

Während Ersterer Wagners Oper erst kürzlich neu inszeniert in Worms aufführte, besann sich Arxel Tribe auf sein 1998 veröffentlichtes Render-Abenteuer **Der Ring des Nibelungen**. Damals durchlebte der Spieler die epische Erzählung um strahlende Helden, tragische Liebschaften und hinterhältige Intrigen aus der Sicht von Alberich, Loge und Siegmund; diesmal schlüpfen Sie in die Haut des prominenteren Drachentöters Siegfried. Der ist zu Beginn seiner schicksalsträchtigen Odyssee noch ein kleiner Knirps mit Punkfrisur, den Sie auf der Suche nach blinkenden Gegenständen mittels Tastatur durch vorberechnete Kulissen scheuchen. Ist ein kombinierbares Objekt gefunden und verstaut, müssen Sie die Umgebung so lange absuchen, bis ein Symbol am oberen Bildrand auf eine mögliche Aktion hinweist, die Leertaste drücken und sich eine der zahlreichen Videosequenzen ansehen. Dass Held Siegfried nur einen Gegenstand auf einmal mit sich herumtragen kann, macht die Rätsel nicht eben komplexer – so entlocken die gestellten Aufgaben erfahrenen Abenteurern lediglich ein müdes Lächeln; allenfalls eine Hand voll Schiebe- und Kombinations-Puzzles erfordert kurzzeitig erhöhte Aufmerksamkeit. Zur wahren Geduldsprobe geraten lediglich diverse Action-Adventure-Einlagen, in denen Sie wie Indiana Jones im richtigen Moment an Spieß- oder Feuerfallen vorbeihuschen müssen. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
RING 2: GÖTTERDÄMMERUNG

ENTWICKLER Arxel Tribe
ANBIETER Bigben Interactive
PREIS Ca. € 39,-
TERMIN 29.11.2002
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: –; Internet: –; 1 Sp./Packung

62

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Interessante Wagner-Adaption
- – Anspruchslose Rätsel
- – Nervtötende Actionsequenzen
- – Unübersichtliche Renderkulisse

GRAFIK	72%
SOUND	82%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DER RING DES NIBELUNGEN** oder **MYST** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Das Spiel ist allenfalls als interaktiver Edutainment-Titel interessant.

Ring 2 ist eine jener Spielideen, denen man nachtrauern möchte. Die Nibelungen-Saga ist wie geschaffen für ein spannendes Adventure und Philipe Druillets Sci-Fi-Adaption (die auch hier wieder als Vorlage dient) ebenso interessant wie modern. Leider sind die Rätsel eine wahre Beleidigung für Spieler, die schon Monkey Island besucht oder mit Roger Wilco auf Weltraumtoiletten für klinische Reinheit gesorgt haben – und Gelegenheitsspieler werden sich eher an den Actionsequenzen festbeißen und tausend Tode sterben, als sich durch die Knobelaufgaben gefordert zu fühlen. **Ring 2** taugt daher allenfalls als interaktive Nachhilfe, die Wagners Erzählung poppig-modern aufbereitet. Aber in Zeiten der PISA-Studie ist ja selbst das durchaus etwas wert ...


SAMSUNG
SAMSUNG
SyncMaster 152T
DigitAll Energiebündel
25 ms schnelle Reaktionszeit
Optionaler Multimediafuß
SyncMaster 152T. Spieler, die es bis ins Schlusslevel schaffen wollen, dürfen keine Sekunde verlieren. Da kann die Wahl ja nur auf einen Monitor von SAMSUNG fallen. Denn mit dessen unglaublicher Reaktionszeit von 25 ms haben störende Nachzieheffekte null Chance. Und der optionale Multimediafuß mit integriertem Lautsprecher? Garantiert Spielern noch intensivere Gaming-Sessions. SyncMaster 152T: Volltreffer. Info-Hotline: 01805-12 12 13 (0,12 €/Min.)
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited
www.samsung.de



Neocron



STARKES STÜCK Wer sich's leisten kann, geht im Panzer auf Monsterjagd.



FLOTTER FLITZER Die Außenwelt erforscht man am besten im selbst gebastelten Buggy.

Ratten jagen, Kakerlaken zerquetschen – aller Online-Rollenspiele Anfang ist mühsam. Auch bei Neocron.

Auch wenn statt Orks und Drachen Cybersöldner und Hacker die namensgebende Zukunftsmetropole bevölkern, steht **Neocron** ganz in der Tradition von **Ultima Online**, **Everquest** und Konsorten – übrigens auch, was die technischen Startschwierigkeiten anbelangt. Wer die Kollegen kennt, ist klar im Vorteil. Das Handbuch lässt Neulinge ziemlich alleine; ein Tutorial gibt's nur zum Herunterladen. Die ersten Stunden verbringt jeder damit, in der Kanalisation auf Insektenjagd zu gehen oder kleine Aufträge wie Botengänge für eines der vielen Syndikate zu erledigen. Nur so gibt's Kohle für bessere Ausrüstung und wertvolle Erfahrungspunkte. Weil niemand alle Fähigkeiten zugleich trainieren kann, spezialisiert man sich auf ein, zwei Wissensgebiete. Die einen steuern Drohnen fern, andere implantieren gegen Bares künstliche Knochen und Reaktionsbooster, wieder andere handeln mit Aktien. Das intelligente Charaktersystem bietet viel Raum für schräge Typen. Ebenso wie die detaillierte Science-Fiction-Welt: Wer mag, kann als Kanonier zusammen mit zwei Kollegen im Panzer auf Monsterjagd gehen, mit Clan-Freunden Reichtümer in einer gekaperten Basis anhäufen oder als Ingenieur die ultimative Laserwaffe erforschen. Sechs Wochen darf jeder Käufer ohne weitere Kosten spielen, danach sind zwischen € 7,50 und 10,- pro Monat fällig. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
NEOCRON

ENTWICKLER Reakktor
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: - Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

73

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Große, lebendige Welt
+ Komplexes Charaktersystem
– Schwerer Einstieg
– Noch einige Bugs
– Story noch nicht gestartet

GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	74%
EINZELSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ANARCHY ONLINE** oder **DARK AGE OF CAMELOT** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Ohne Story ist **Neocron** nur ein weiteres – wenn auch gutes – Online-Rollenspiel.

Wer zum Frühstück **Blade Runner**-Dialoge rezitiert, nachmittags seinen Philip K. Dick wälzt und abends zur **Shadowrun**-Sitzung stößt, fühlt sich in **Neocron** sofort zu Hause. In den Straßen der City, den wüsten Outlands und Abwasserkanälen verschmelzen ein Dutzend Science-Fiction-Welten zu einer faszinierenden Zukunftsvision. Wenn sich allerdings die anfängliche Begeisterung gelegt hat und die Tiefen des Charaktersystems ausgelotet sind, wird klar, dass auch **Neocron** kaum mehr bietet als Massenschlachten und Charakterepäppeln. Der blühende Handel, die enge Zusammenarbeit zwischen den Spielerklassen, das Navigationssystem oder die Fahrzeuge sind nette Dreingaben; so richtig interessant wird **Neocron** aber erst, wenn die Entwickler wie angekündigt im November die Storyline starten. Mindestens so lange sollten Sie mit dem Kauf noch warten.


SCHNELLER.
HÄRTER.
TÖDLICHER.
IRONSTORM
Ab 25. Oktober für PC.
wanadoo
4x Studio
flashpoint
POWERED BY gamespy
www.stormgame.com
© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by 4X Studios.

CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

NHL 2003

Alle Jahre wieder, kommt **NHL 200x+1** hernieder ... So waren auch dieses Jahr die Eishockey-Fans die ersten, die beim jährlichen Sportspiel-Update noch vor **FIFA** und **NBA** bedient wurden. Die Aufgabenstellung war von Anfang an klar: Bessere Grafik, ein stärkeres „Ich bin wirklich im Stadion"-Gefühl und natürlich ein noch realistischeres Spielgefühl. Die Eisheiligen von EA Sports arbeiteten die Check- und Wunschliste routiniert ab. Doch haben sich die 50 Euro wirklich gelohnt? Wurde diesmal mehr geändert als nur die Grafik und die aktuellen Spieler- und Vereinsdaten? Das Votum der PC-Games-Leser fiel erfreulich eindeutig aus ...

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



HANS-JÖRG BRAND ist bei EA Deutschland für die EA-Sports-Serie verantwortlich.

PC Games: Nach welchen Kriterien werden die Spieler für das Packungsmotiv ausgewählt?

Brand: „Persönlichkeit, Bekanntheitsgrad oder Beliebtheit sind wichtig. Professionalität, Spielstärke und sonstige sportliche Fähigkeiten sind nicht zu vernachlässigen, denn oft ist der Sportstar nicht nur auf der Verpackung abgebildet, sondern auch in die Entwicklung eingebunden. Jarome Iginla hatte eine hervorragende Saison, ist ein witziger Typ und hat mit seinen Geschwistern **NHL** bis zum Umfallen gespielt."

PC Games: Werden bei kommenden Versionen ausländische Ligen berücksichtigt (etwa die DEL als Alternative zur NHL)?

Brand: „Es ist aufgrund von lizenzrechtlichen Begebenheiten nicht möglich, die DEL in die **NHL**-Serie zu integrieren. Trotzdem arbeiten wir eng mit der DEL zusammen, wie man an den zwei kostenlosen Add-ons der DEL AllStars und des amtierenden deutschen Meisters, den Kölner Haien, sieht."

PC Games: Weshalb müssen Spieler für die Benutzung des Online-Modus nach 60 Tagen zahlen?

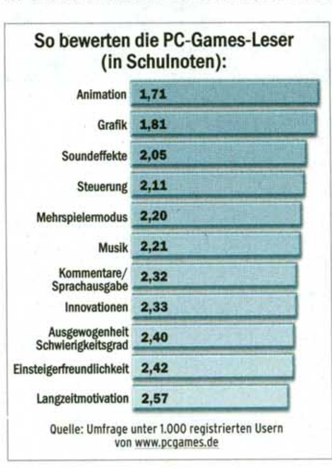
Brand: „Nach der Registrierung steht dem Spieler das Online-Angebot EA SPORTS ONLINE (EASO) 60 Tage kostenfrei zur Verfügung. Jeweils weitere 30 Tage erhält er für das Ausfüllen eines Fragebogens, und noch einmal 60 Tage für die Registrierung eines weiteren EA-Sports-Spieles. Erst dann entscheidet er sich, ob er für diesen Service $ 5,99 im Monat ausgeben möchte. Features wie Vereine, Turniere, Buddy-Listen und andere Community-Tools sind teilweise sehr personal- sowie technikintensiv – diesen Service können wir langfristig nicht kostenfrei anbieten. Wer einmal den kompletten EASO-Umfang kennen gelernt hat, wird dies verstehen."

Würden Sie NHL 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Konkurrenzlos gute Simulation
2. 1A-Grafik, perfekter Sound
3. Optional englischer Kommentar
4. Perfekte Eishockey-Atmosphäre
5. Erstklassige Steuerung

–
1. Kein Trainingsmodus
2. Zu wenige Neuerungen
3. Trading-Cards nur noch online
4. Zu wenig Langzeitmotivation
5. Kostenpflichtiger Onlinemodus

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARCEL BERGMANN, 21, STUDENT AUS LEIPZIG:
„Die geniale Grafik und das Gameplay haben mich von Anfang an begeistert. Ich habe mir bisher jedes **NHL** gekauft und wurde noch nie enttäuscht, auch wenn nur ganz geringe Änderungen zu den Vorgängern drin waren, konnte man immer ein etwas neues Spielgefühl erleben. Ich hoffe, EA Sports ändert nicht zu viel in der nächsten Version."

TONI MÜLLER, 13, SCHÜLER AUS DIEBURG:
„EA Sports setzt auf altbewährte Features. Ich hätte mir nur ein paar mehr Extras gewünscht. Die Technik hat mich beeindruckt, vor allem der Sound, der sich wie live aus dem Stadion anhört. Mir gefallen besonders gut die Animationen. Obwohl ich die Sprachausgabe nur teilweise verstehe, finde ich die amerikanischen Kommentatoren einfach cool."

TIMO MAUS, 18, AZUBI AUS TRAVEMÜNDE:
„Wenn man erstmal dem **NHL**-Fieber verfallen ist, ist alles zu spät. Aber irgendwie fehlt mir die Langzeitmotivation, so bin ich nach zwei Wochen schon wieder voll aus meiner Sucht raus gewesen. Der Onlinemodus ist total bescheuert – man braucht eine Kreditkarte, um überhaupt spielen zu können, obwohl die ersten zwei Monate kostenlos sind."

MARTIN VEIGEL, 37, ANGESTELLTER AUS STRASSBURG (F):
„**NHL 2003** ist für neue Spieler gut, ich spiele aber schon seit der 96er-Version und es reizt mich nicht mehr. Die Änderungen liegen nur im Detail, aber dafür gebe ich bestimmt nicht meine sauer verdienten Euros aus. Ich verzichte auf aktuelle Spielerdaten, ein wenig Nostalgie hat noch nie geschadet. Den Mehrspielermodus muss ich erst noch ausprobieren."

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	▲	25%	FIFA 2002	Fußballsimulation	EA Sports
2	NEU	22%	NHL 2003	Eishockey-Simulation	EA Sports
3	▲	14%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	EA Games
4	NEU	8%	Grand Prix 4	Formel-1-Simulation	Infogrames
5	-	6%	F1 2002	Formel-1-Simulation	EA Sports
6	▲	6%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft
7	▼	6%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
8	NEU	6%	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sport	Activision
9	▼	6%	Tony Hawk's Pro Skater 3	Fun-Sport	Activision
10	▼	3%	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



SCHÖNHEITSFEHLER Solche Perspektiven wird man weder im Spiel noch in der Videoaufzeichnung zu Gesicht bekommen.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Zurück zu den Wurzeln. Besinnung auf klassische Tugenden. An alte Erfolge anknüpfen. **Mit Tempo 300 in den Abgrund rasen.**

Ein reinrassiges, geradliniges Rennspiel hat Electronic Arts versprochen. Eines ohne Simulations-Ambitionen. Mit realen Fahrzeugen und schönen Strecken. Mit Verfolgungsjagden und Adrenalinrausch. Überraschung: All die Versprechungen wurden eingehalten. Doch mehr leider auch nicht.

Mit **Need for Speed: Hot Pursuit 2** kommt eine der großen Rennspielserien zurück. Seit 1995 steht die Serie für Geschwindigkeit und Fahrspaß, seit 1998 auch für Verfolgungsjagden mit der Polizei. Jede der bislang fünf Ausgaben führte neue Features in das Genre ein, **Hot Pursuit 2** macht erstmals Rückschritte. So hat der Titel im Gegensatz zum direkten Vorgänger **Porsche** keinerlei Ambitionen mehr, im Simulations-Genre zu konkurrieren. Aber auch der Wirtschaftsaspekt sowie zahlreiche weitere Details wurden gestrichen.

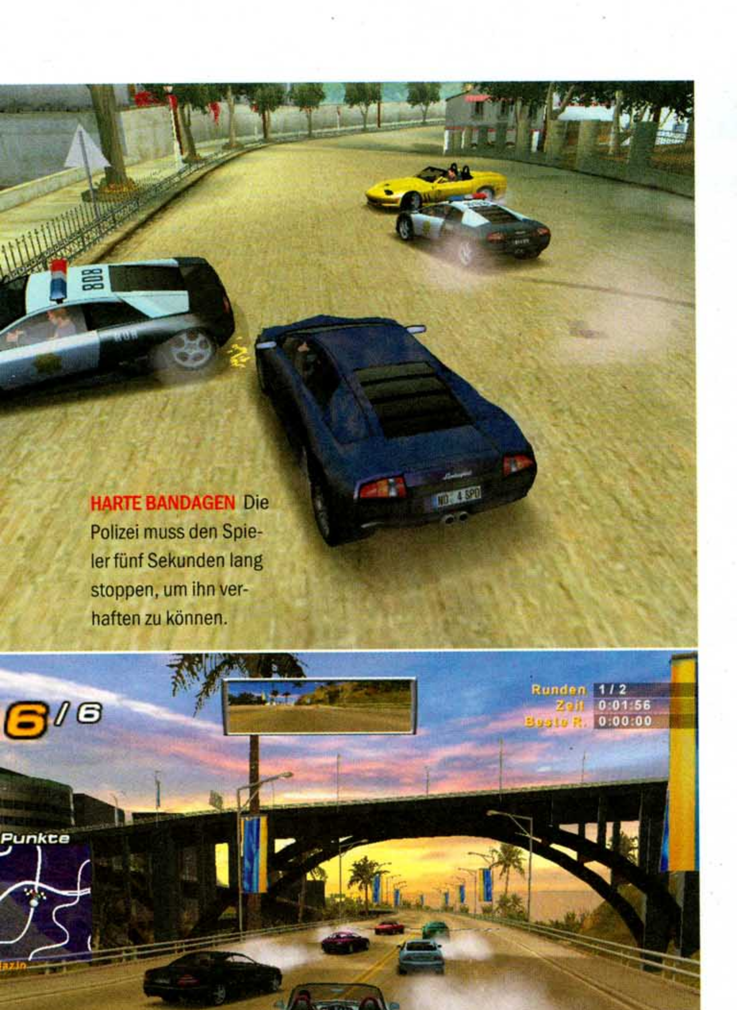
Hot Pursuit 2 besteht aus zwei Kampagnen. Beide enthalten 33 Rennveranstaltungen, die größtenteils nacheinander freigeschaltet werden. Spielmodi wie das K.O.-Rennen, bei dem in jeder Runde der jeweils Letzte aus der Wertung fliegt, ein Rennen gegen die Zeit oder Etappenrennen gegen die maximal fünf Gegner sind unterschiedlich genug, um für Abwechslung zu sorgen.

> Als ultimative Waffe kommt ein Polizeihubschrauber zum Einsatz, **der Brandsätze vor den unzerstörbaren Wagen des Spielers wirft.**

Die Hot-Pursuit-Kampagne unterscheidet sich von der Meisterschafts-Kampagne lediglich dadurch, dass Polizisten für die Einhaltung der Tempolimits sorgen wollen. Wird der Spieler bei einer Geschwindigkeitsübertretung erwischt, heften sich ein oder zwei Wagen an seine Fersen und versuchen, ihn zu stoppen. Gelingt dies nicht, werden Straßensperren errichtet oder Nagelbänder über einen Teil der Straße gelegt. Als ultimative Waffe kommt nun ein Polizeihubschrauber zum Einsatz, der Brandsätze vor den Wagen des Spielers wirft und ihn auf diese Weise aus der Bahn werfen will. Sobald der Fahrer zehn Sekunden lang steht, wird er sofort festgenommen – Strafzettel und damit die Möglichkeit, den Zeitverlust durch gute Fahrleistungen aufzuholen, gibt es nicht mehr.

Die konkurrierenden Fahrzeuge fahren zwar recht intelligent und glaubwürdig, sie sind aber sogar zu langsam, um einem Wagen mit eingeschaltetem Automatikgetriebe spannende Rennen liefern zu können. Zu allem Unglück ist der Schwierigkeitsgrad und damit die Gegnerstärke in den Kampagnen nicht veränderbar.

Für erfolgreich beendete Verfolgungsjagden und Rennen werden Punkte gutgeschrieben. Leider gibt es nur wenige



HARTE BANDAGEN Die Polizei muss den Spieler fünf Sekunden lang stoppen, um ihn verhaften zu können.

AUF WIEDERSEHEN Nur am Anfang eines Rennens hat man seine schwachen Konkurrenten im Blickfeld.

Möglichkeiten, sie auch wieder loszuwerden: Abseits der Kampagnen können für das Einzelrennen zusätzliche Strecken und Autos freigeschaltet werden – da man diese in den Kampagnen und im so genannten „Schnellen Rennen" aber bereits kostenlos fahren durfte, hält sich der motivierende Effekt dieses Features in sehr engen Grenzen.

Ein individuelles Aufrüsten der Wagen ist im Gegensatz zu den Vorgängerversionen nämlich ebenso wenig möglich wie eine Reparatur: Die Fahrzeuge in **Hot Pursuit 2** sind unzerstörbar. Zwar bekommt das Blechkleid bei jeder Karambolage kleine Dellen, auf das Fahrverhalten wirkt sich das aber nicht aus. Auch der neu eingeführte Hubschrauber kann keine Schäden am Wagen verursachen und verkommt damit zum optischen Beiwerk. Lediglich das Nagelband der Polizei bringt einen Wagen tatsächlich zum Stehen. Ohnehin lässt **Hot Pursuit 2** viele aus den Vorgängerversionen bekannte Features vermissen: Ein Karrieremodus fehlt ebenso wie Wettereffekte, eine Cockpit-Perspektive oder ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

Von diesen Schönheitsfehlern abgesehen ist aber auch dieses **Need for Speed** ein auf grandiosen Fahrspaß getrimmtes Rennspiel. Die insgesamt zwölf Strecken und zusätzlichen 36 Streckenvariationen sind mit ihren gefälligen Kurvenkombinationen auf höchste Geschwindigkeiten ausgelegt, ohne dabei zu bald langweilig zu werden. Vier Landschaftstypen, jede Menge Abzweigun-

Wunschliste

Viele Kleinigkeiten sorgen normalerweise dafür, dass ein Rennspiel auch nach vielen Wochen noch Neues zu bieten hat. **Hot Pursuit 2** verzichtet auf viele solcher Features, die größtenteils von seinen Vorgängerversionen im Rennspielgenre eingeführt wurden. Sollte jemals ein siebter Teil der Serie erscheinen, wünschen wir uns die Wiedereinführung folgender Features:

NFS: **Porsche**
NFS: **Brennender Asphalt**
NFS: **Hot Pursuit**



	NFS: Porsche	NFS: Brennender Asphalt	NFS: Hot Pursuit
Karrieremodus	Nein	Ja	Ja
Gegner mit eigener Persönlichkeit	Nein	Ja	Nein
Verfolgungsjagden im Mehrspielermodus	Ja	Ja	Nein
Schäden an Fahrwerk und Motor	Ja	Ja	Ja
PKW-Reparatur	Nein	Ja	Ja
Tuning	Ja	Ja	Ja
PKW-Handel	Nein	Ja	Ja
PKW-Wetten	Nein	Ja	Nein
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad	Ja	Ja	Ja
Strafzettel statt sofortiger Verhaftung		Ja	Ja
Ja			
Gespiegelte Strecken ohne Linksverkehr	Ja	Ja	Ja
Gespiegelte Strecken ohne Falschmeldungen im Polizeifunk	Ja	Ja	Ja
Wettereffekte	Ja	Ja	Ja
Nachtfahrten	Ja	Ja	Ja
Anzeige der Zeitabstände	Ja	Ja	Nein
Cockpit-Perspektive	Ja	Ja	Ja
Vollwertige Videoaufzeichnung	Ja	Ja	Ja
Individuelle Nummernschilder	Nein	Ja	Ja



Glätte und Aquaplaning gehören eigentlich in jedes Rennspiel.



Eine Schadensanzeige informierte früher über den Wagenzustand.



In Brennender Asphalt waren Cockpit-Perspektive und Nachtfahrten möglich.



In Hot Pursuit 2 sind keine individuellen Nummernschilder enthalten.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 2 Kampagnen
- 66 Missionen
- 4 Landschaftstypen
- 12 Strecken in je vier Varianten
- 24 Fahrzeuge
- 9 Renntypen
- 3 Schwierigkeitsstufen

Zahlen & Fakten

Genre:	Rennspiel
Vergleichbare Spiele:	USA Raser, Need for Speed: Porsche
Entwickler:	EA Seattle
Vom gleichen Entwickler:	NfS: Porsche, NfS: Brennender Asphalt
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Electronic Arts, Innere Kanalstrasse 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers :	0221-97582-0
Offizielle Website:	www.needforspeed.com
Website des Publishers :	www.electronic-arts.de
Website des Entwicklers:	www.ea.com
Beste Fansite:	www.nd4spd.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24/Min., Mo. bis Sa.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	08.11.2002
Preis lt. Hersteller:	€ 47,95
Inhalt der Packung:	CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	10 Stunden

Im Wettbewerb

	USA Raser	Need for Speed: Porsche	Need for Speed: Hot Pursuit 2
GRAFIK	**57**	**70**	**88**
Detailreichtum Spielwelt	50	65	82
Detailreichtum Objekte	55	75	85
Vielfalt der Spielwelt	60	80	77
Animation der Objekte	70	75	77
Effekte	40	60	70
SOUND	**60**	**85**	**86**
Musik	40	70	87
Soundeffekte	65	82	84
Stimmen/Kommentar	-	80	80
STEUERUNG	**59**	**79**	**82**
Bedienungskomfort/Navigation	60	70	80
Präzision der Steuerung	60	90	82
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	85	75
ATMOSPHÄRE	**55**	**90**	**74**
Spannung/Überraschungen	60	92	70
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	45	85	77
Story/Dialoge/Kommentare	30	70	55
Inszenierung	30	90	75
SPIELDESIGN	**43**	**80**	**71**
Komplexität/Spieltiefe	30	85	50
Einsteigerfreundlichkeit	85	60	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	70	60
Verhalten der Computerfiguren	25	75	78
Innovation	5	70	5
MEHRSPIELERMODUS	**55**	**45**	**65**
Abwechslung der Spielmodi	40	20	50
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	30	30	60
Einstellungsmöglichkeiten	35	20	35
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 02/02 **57**	PCG 05/00 **85**	PCG 12/02 **82**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Schön modellierte Autos
- ⊕ Malerische Landschaften
- ⊖ Nur vier Landschaftstypen
- ⊖ Nur wenige animierte Objekte

Sound
- ⊕ Fetzige, aggressive Musik namhafter Interpreten
- ⊕ Passable Motorengeräusche
- ⊖ Gelangweilt klingende Sprachausgabe

Steuerung
- ⊕ Sehr einfache Steuerung der Fahrzeuge
- ⊕ Übersichtliche Menüs
- ⊕ Einfache Neukonfiguration
- ⊕ Gelungene Kamerapositionen

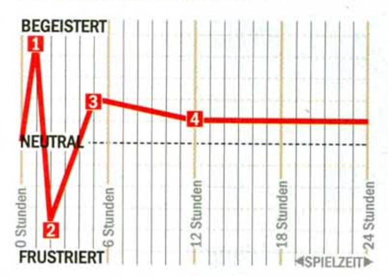
Atmosphäre
- ⊕ Spannende Verfolgungsjagden
- ⊕ Zum Rasen einladende Streckenführungen
- ⊕ Stimmiger Polizeifunk
- ⊖ Alberne Verhaftungen

Spieldesign
- ⊖ Computergegner sind zu langsam
- ⊖ Leicht umgehbare Verhaftungen
- ⊖ Zu geringer Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Nur in Einzelrennen einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Fehlender Karrieremodus

Mehrspielermodus
- ⊕ Leichte Konfiguration
- ⊕ Die Verfolgungsjagden machen Spaß
- ⊖ Die sonstigen Rennen sind zu gewöhnlich
- ⊖ Nur zwei Rennmodi

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele; Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Hurra! Endlich wieder ein reinrassiges Rennspiel! Die schönen Strecken und schnellen Autos begeistern.



2 War das schon alles? Wo ist der Karriere-Modus? Warum ist das Punkteausgeben so sinnlos?



3 Trotz der zahllosen Dinge, die fehlen, bleibt Need for Speed ein sehr kurzweiliger Zeitvertreib.



4 Der Schwierigkeitsgrad ist nur in den Einzelrennen einstellbar, alle anderen Modi sind zu einfach.

Leistungs-Check

Um die **Grafikkarte** zu entlasten, können Auflösung und Farbtiefe verringert werden. Die Veränderung der Fahrzeugdetails macht hingegen wenig Sinn. Wenn Sie einen älteren **Prozessor** besitzen, lassen sich die Landschaftsdetails in vier Stufen herunterregeln, was die Anzahl der Bäume sowie die Sichtweiten verringert. Im niedrigsten Detailgrad sieht **Need for Speed** in etwa so aus wie der Vorgänger **Brennender Asphalt**, benötigt aber dennoch einen PC mit 700 MHz und eine Geforce2.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich (T) · Unzumutbar (U) · Akzeptabel (A) · Optimal (O)

MINIMALE DETAILS

	640 x 480 PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	800 x 600 PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	1024 x 768 PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	U	U	U	U	U	U
Geforce256	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Geforce2 MX	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O
Kyro II	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Radeon 32 DDR	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O
Voodoo 5	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Geforce2 GTS	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O
Geforce2 Pro	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O
Geforce2 Ultra	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O
Geforce3	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O	A	A	O	O	O	O

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480 PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	800 x 600 PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	1024 x 768 PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Geforce256	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Geforce2 MX	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Kyro II	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Radeon 32 DDR	U	U	A	A	A	A	U	U	A	A	A	A	U	U	U	U	U	U
Voodoo 5	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Geforce2 GTS	U	A	A	O	O	O	U	A	A	O	O	O	U	U	A	A	A	A
Geforce2 Pro	U	A	A	O	O	O	U	A	A	O	O	O	U	U	A	A	A	A
Geforce2 Ultra	U	A	A	O	O	O	U	A	A	O	O	O	U	U	A	A	A	A
Geforce3	U	A	A	O	O	O	U	A	A	O	O	O	U	A	A	O	O	O

gen und mit **Matrix**-Zeitlupeneffekten in Szene gesetzte Sprünge schmeicheln dem Auge ebenso wie die 24 detailreich nachgebildeten Fahrzeugtypen. Leider handelt es sich hier um alte Bekannte: Die Mustangs, Diablos, Ferraris und Vipers waren bereits in **Brennender Asphalt** zu bewundern.

Hot Pursuit 2 ist keine Simulation: Die Wagen sind unabhängig von ihrer Leistung allesamt sehr zahm. Selbst um die Heckschleuder Porsche 911 ins Driften zu bringen, ist ein großzügiger Einsatz der Handbremse notwendig. Der Preis für dieses gutmütige Verhalten ist ein leicht schwammiges Lenkverhalten. Da zudem die Strecken aus sehr harmonischen und recht weiten Kurven bestehen, kann man rund neunzig Prozent eines Rennens Vollgas fahren, ohne jemals im Straßengraben zu landen. Wenn dies doch einmal geschieht, gibt es eine Rückstelltaste, die das Fahrzeug wieder auf der Strecke positioniert. Dies funktioniert auch, wenn die Polizei durch einen Rempler versucht hat, den Spieler zu stoppen, womit die Gesetzeshüter ihre Daseinsberechtigung vollends verlieren.

Es wurden nicht alle grafischen Register gezogen, die man im Jahr 2002 erwarten dürfte. So sind die Landschaften zwar hübsch, aber völlig statisch. Die Bäume entpuppen sich als zweidimensionale Pappkameraden und die Gebäude sind geschickt texturierte Quader. Zudem regieren die drei Verfolger-Kameras zu spät auf Lenkbewegungen, nur die Stoßstangen-Kamera eignet sich zum schnellen Fahren. Zu allem Überfluss begrenzen unsichtbare Wände die Pisten, die Ausritten in die Landschaft viel zu früh ein Ende bereiten. HARALD WAGNER

Die Landschaften

In jeder Landschaft werden vier Strecken abgesteckt, die zusätzlich in umgekehrter Richtung und gespiegelt vorliegen. So hat jede der 48 Strecken einen eigenen Charakter, grafisch gibt es aber nur geringe Unterschiede.



Alpin
Dank der Serpentinen und Bodenwellen sind die Alpin-Strecken vergleichsweise anspruchsvoll und laden zu weiten Sprüngen ein.



Mediterran
Hohe Sichtweiten, lange Geraden und weite Kurven machen die Mittelmeerstrecken zum Paradies für Raser.



Parkland
In den dichten Wäldern sind Kurven erst spät zu entdecken. Auch Abkürzungen findet nur, wer die Landschaft genau kennt.



Tropisch
Außerhalb des extrem verschlungenen Großstadtdschungels gleichen die Tropenstrecken denen des Mittelmeers.



MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Bereits der zweite Eindruck war ernüchternd.

„Das sieht ja geil aus", dachte ich mir nach dem ersten Blick über Haralds Schulter. Erster Eindruck nach der Installation: nicht schlecht, ein schönes Intro und fetzige Hintergrundmusik im Menü. Der zweite Eindruck war dann ernüchternd: Unter dem „Hot Pursuit"-Modus hatte ich mir eigentlich einen ähnlich guten und storylastigen Karriere-Modus wie bei **Need for Speed: Porsche** vorgestellt, aber weit gefehlt: keine Story, kein auch nur karriereähnlicher Spieltyp, nur haufenweise lose aneinander gereihte Rennen und Turniere. Man fährt um NFS-Punkte, was ja gut und schön wäre, wenn man damit zumindest sein Auto während des Hot-Pursuit-Modus' aufmotzen könnte. Die ersten paar Rennen durch die detaillierten Landschaften machen Spaß, die Autos sind schön anzusehen, aber danach fehlt die Motivation weiterzumachen – viele Autos sind alte Bekannte (McLaren F1, Ferrari F50, BMW M5 etc.) und es gibt leider nur drei eindeutig zu unterscheidende Streckenthemen.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Abseits der Piste leistet Hot Pursuit 2 den Offenbarungseid.

Das Fahren in **Need for Speed** macht Spaß. Ausrufezeichen! Punktum. Obwohl die Grafik enttäuscht und die Gegner viel zu schwach sind, ist das Rasen auf den rundum gelungenen Pisten ein fantastischer Zeitvertreib: Schöner und schneller kann man derzeit auf dem PC nicht Auto fahren. Doch irgendwann hat auch der euphorischste Fahrer genug und möchte sich mit etwas anderem beschäftigen. Und genau dann muss **Hot Pursuit 2** den Offenbarungseid leisten: keine Karriere, kein Bankkonto, keine Garage, kein Tuning, keine Werkstatt, kein Setup, keine Wetten – auf all die Features, die die Serie jemals eingeführt hat, haben die Designer verzichtet. Auch Strafzettel und Fahrzeugschäden, die in den Vorgängerversionen das Fahren selbst interessanter gemacht haben, sucht man nun vergebens. Nicht einmal der von Fans oftmals kritisierte Simulationsaspekt wurde aufgegriffen. Damit ist **Hot Pursuit 2** ein verdammt gutes Rennspiel, aber bei weitem das schwächste der **Need for Speed**-Serie.

TESTURTEIL
NFS: HOT PURSUIT 2

82

ENTWICKLER
EA Seattle

ANBIETER
Electronic Arts

PREIS
Ca. € 48,-

TERMIN
08.11.2002

USK
N. n. b.

SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8
2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Schön zu fahrendes Rennspiel
+ Attraktive Strecken
– Geringer spielerischer Inhalt
– Zu niedriger Schwierigkeitsgrad
– Schwache Polizei-KI

GRAFIK	88%
SOUND	86%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	55%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **USA RASER** oder **NEED FOR SPEED: PORSCHE** mochten.

WELTMEISTERLICH Ronaldo lässt Kahn noch eine Chance.

FIFA 2003

PC Games Award SPORT 12/2002

MEHRSPIELER



„Schöne Flanke – Kopfball und TOOOOOOR!" Moment, Kopfball? Genau, denn **FIFA 2003 macht realistisches Spiel über die Flügel mit Flanken wieder sinnvoll.**





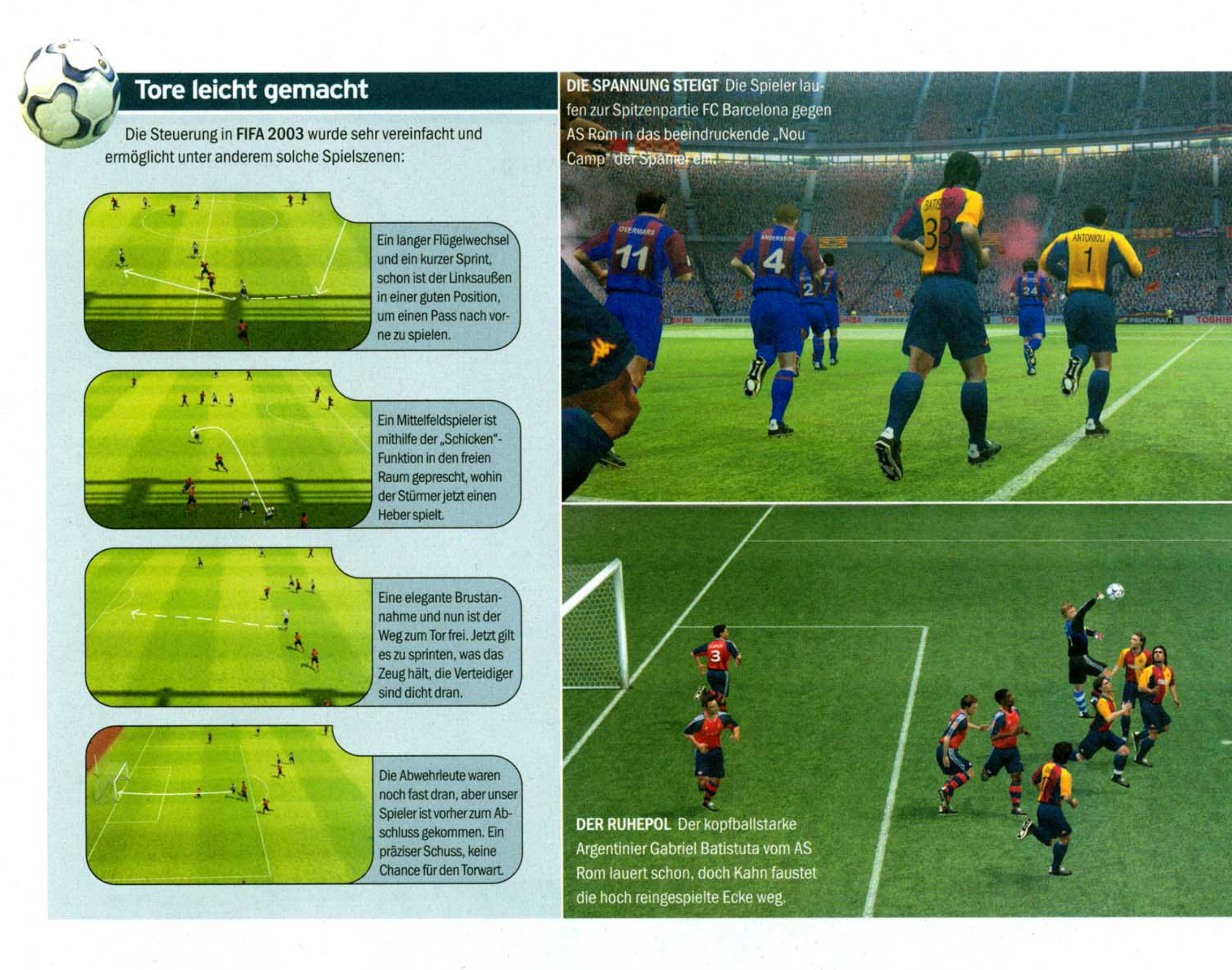
Wie oft mussten Fußballenthusiasten neidisch zu den Eishockey-Cracks schielen, weil deren Top-Simulation einfach immer einen Schritt voraus war? Bessere Grafik und realistischeres Gameplay hoben **NHL Hockey** von **FIFA Soccer** ab. Lange war bei **FIFA** nicht mal der Controller frei belegbar, doch dieses Jahr erwartet die Fußballer ein besonders innovativer Vertreter seiner Zunft.

Glücklicherweise wurde **FIFA** endlich etwas entwirrt. Das beginnt bei den übersichtlicheren Menüs. Direkt anwählbar sind die vier Spielmodi Turnier, Saison, Freundschaftsspiel und die neue Club Championchip. Darunter kann man sich eine Art „Europaliga" vorstellen. Noch mehr Abwechslung wird bei den Turnieren geboten. Mit einer beliebigen Mannschaft aus 16 Ligen lassen sich acht Turniertypen bestreiten. Zum einen gibt es den Europacup (K.O.-System, Gegner wie Werder Bremen und Schalke 04). Eine andere Variante ist der Europäische Champions Pokal (zweiphasiges Gruppensystem, erst danach tritt man in die K.O.-Runde ein. Man sieht sich klangvollen Namen wie Real Madrid, AC Mailand, Arsenal London oder Borussia Dortmund gegenüber). Derby-Fans dürften an der „Regionalen Herausforderung" (etwa Bayern gegen die 60er) ihre helle Freude haben, während Weltenbummler sich mit der Weltrunde beglücken können. Interessant ist das Ladderspiel, bei dem man mit beliebigen Mannschaften spielt, um eine möglichst hohe Platzierung gegenüber anderen Spielern beziehungsweise Vereinen zu erreichen. Ein kleiner Bonus für Welt- und Europameisterschaftsliebhaber: Es wird zusätzlich ein Nationalmannschaftscup angeboten. Hat man alle Turniere durchgespielt, wird der Modus „Ultimative Herausforderung" freigeschaltet.

Natürlich darf die Mehrspieler-Option nicht fehlen. **FIFA 2003** kann man im Netzwerk und Internet spielen. Dort sind Ligen für jedermann zugänglich und selbst mittelmäßige Spieler werden genug schwächere Gegner für den Anfang finden.

Riesig ist auch die Auswahl der Teams: Etwa 10.000 mit zumeist aktuellem Kader stehen zur Verfügung. Abwehr-Ikone Paolo Maldini spielt also immer noch beim AC Mailand, während Ronaldo schon seine neue Heimat bei Real Madrid gefunden hat. Etwas dubios erscheinen allerdings die Stärken der Akteure: In nahezu jedem Verein gibt es ein oder zwei Bankdrücker, die bei **FIFA 2003** wesentlich stärker sind als die eigentlichen Stammspieler. Das deutlichste Beispiel ist Giuseppe Reina von Borussia Dortmund mit Stärke 91. Zum Vergleich: Weltstar Ronaldo hat gerade mal 92. Auch Marcio Amoroso hängt mit 85 weit hinterher.

Wesentlich besser als die Stärken der Spieler stellt **FIFA** deren Äußeres dar, was ein enormes Atmosphäre-Plus bedeutet. Schade ist, dass bei nied-



Tore leicht gemacht

Die Steuerung in **FIFA 2003** wurde sehr vereinfacht und ermöglicht unter anderem solche Spielszenen:

Ein langer Flügelwechsel und ein kurzer Sprint, schon ist der Linksaußen in einer guten Position, um einen Pass nach vorne zu spielen.

Ein Mittelfeldspieler ist mithilfe der „Schicken"-Funktion in den freien Raum geprescht, wohin der Stürmer jetzt einen Heber spielt.

Eine elegante Brustannahme und nun ist der Weg zum Tor frei. Jetzt gilt es zu sprinten, was das Zeug hält, die Verteidiger sind dicht dran.

Die Abwehrleute waren noch fast dran, aber unser Spieler ist vorher zum Abschluss gekommen. Ein präziser Schuss, keine Chance für den Torwart.

DIE SPANNUNG STEIGT Die Spieler laufen zur Spitzenpartie FC Barcelona gegen AS Rom in das beeindruckende „Nou Camp" der Spanier ein.

DER RUHEPOL Der kopfballstarke Argentinier Gabriel Batistuta vom AS Rom lauert schon, doch Kahn faustet die hoch reingespielte Ecke weg.

rigen Auflösungen und einer etwas weiter entfernten Kameraposition die Texturen oft sehr verwaschen scheinen. Dahingegen sind die Animationen sehr sauber und tragen ihren Teil zur realistischen Wirkung des Spielgeschehens bei. Statt sich umzudrehen, schiebt ein Spieler den schnellen Pass gerne mal mit der Hacke zu seinem Kollegen und hohe Bälle werden elegant mit der Brust angenommen. Das sieht nicht nur stimmungsvoll aus, sondern ermöglicht auch ein flüssiges und schnelles Spiel – solange man präzise genug abspielt. Möglich wird das erst, weil EA Sports auch das Gameplay entschlackt hat. Endlich fallen sinnlose Doppelbelegungen weg; zum Beispiel wird das Kopfballspiel inzwischen über einen einzigen Button gesteuert und nicht mehr durch die Hebertaste für einen hohen Kopfball zum Mitspieler, die Passtaste für dasselbe in flach und die Schusstaste für einen Kopfball aufs Tor. Außerdem braucht man keine Doppelpasstaste, denn komplexere Kombinationen spielt man inzwischen durch mehrfaches Betätigen der Passtaste. Praktisch ist ebenfalls der Steilpass in Verbindung mit der „Schicken"-Funktion. Auf Kommando läuft ein Spieler sich frei, der Ballführende spitzelt ihm die Kugel dann in den Lauf.

Heber sind ein probates Mittel, um auch stärkere Abwehrreihen alt aussehen zu lassen.

Eine andere Möglichkeit, zum Erfolg zu kommen, sind hohe Bälle. Besonders wenn man gegen überlegene Mannschaften antritt, kann man mit einem Flügelwechsel das Spiel etwas auflockern und schafft seinen Stürmern in der Mitte Raum. Die verwandeln jetzt öfter Flanken aus dem Spiel, nicht mehr nur bei Standardsituationen. So entsteht ein realistisches, vielseitiges Spielgefühl, mit kurzen, schnellen Pässen durch die Mitte und langen Bällen auf die Außen.

Obwohl keine Tricks auf Knopfdruck geboten werden, hat man durch die neue Freestyle-Steuerung diverse Möglichkeiten, Topspieler auch mal so richtig auftrumpfen zu lassen. Dabei ist es EA Sports sehr gut gelungen, einen Kompromiss aus nicht zu überragenden individuellen Fähigkeiten und dem Quäntchen Überlegenheit mancher Superstars zu realisieren. Spieler wie Elber treffen zwar sogar aus wenig aussichtsreichen Situationen, doch die Herausforderung besteht eben gerade darin, ohne solche Spieler auszukommen.

Nur die Ecken und Freistöße wurden nicht vereinfacht. Man bestimmt jetzt die Genauigkeit des Schusses durch ein unkomfortables Swing-Meter, daher erfordern wirkungsvolle Standardsituationen eine Menge Übung. Noch ärgerlicher: Man kann seine Verteidiger bei Standardsituationen des Gegners nicht bewegen.

Die KI der Akteure ist meistens glaubwürdig. Selbst die Torhüter sind für **FIFA**-Verhältnisse beeindruckend gut, sie beherrschen ihren Strafraum jetzt wesentlich besser und schnappen einem heraneilenden Stürmer schon mal den Ball vom Fuß. Einzig bei hohen Hereingaben an die Strafraumgrenze stürmen sie manchmal unbedacht heraus – mit verheerenden Folgen.

Ab dem Profi-Schwierigkeitsgrad arbeitet der computergesteuerte Herausforderer mit



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 10.000 echte Spieler
- 350 Mannschaften
- 16 Ligen
- Vier Hauptspielmodi: Club Championchip, Freundschaftsspiel, Saison und Turnier
- Acht Turniervarianten
- 18 Originalstadien
- Stärkere KI der Torhüter

Zahlen & Fakten

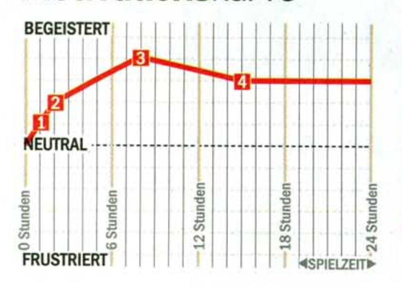
Genre:	Fußball-Simulation
Vergleichbare Spiele:	FIFA 2002, FIFA 2001
Entwickler:	EA Sports
Vom gleichen Entwickler:	NHL 2003, FIFA 2002, Madden NFL
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 1, 550823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://Fifa2003.ea.com/DE
Website des Publishers:	http://www.ea.com
Website des Entwicklers:	http://www.ea.com/easports/home/home.jsp
Beste Fansite:	www.fifa2003.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (€ 1,24)/0190-754464 (€ 1,24)
Altersempfehlung lt. USK:	ohne
Termin:	30.10.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	28 Seiten Anleitung, 2 CDs
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	FIFA Soccer 2001	FIFA Soccer 2002	FIFA Soccer 2003	Pro & Contra
GRAFIK	**79**	**84**	**88**	+ Keine glänzenden Spieler mehr + Weichere, realistischere Animationen − Verwaschene Texturen bei großer Entfernung − Hohe Hardwareanforderungen für die volle Grafikpracht
Detailreichtum Spielwelt	80	87	89	
Detailreichtum Objekte	78	88	92	
Vielfalt der Spielwelt	69	75	75	
Animation der Objekte	81	89	94	
Effekte	83	86	88	
SOUND	**82**	**85**	**84**	+ Publikum reagiert situationsabhängig − Nicht immer einwandfreie Kommentare − Kein Musikstil im Menü festlegbar
Musik	90	85	80	
Soundeffekte	81	90	91	
Stimmen/Kommentar	78	83	83	
STEUERUNG	**81**	**84**	**92**	+ Einfachere Bedienung + Übersichtliches Menü − Gewöhnungsbedürftig für Spieler älterer FIFA-Versionen
Bedienungskomfort/Navigation	71	79	92	
Präzision der Steuerung	88	86	95	
Übersichtlichkeit/Perspektive	84	89	89	
ATMOSPHÄRE	**74**	**84**	**90**	+ Authentische Spieler und Vereine + Darstellung ähnelt einer TV-Übertragung (Logos und Spielstand auf dem Rasen eingeblendet) − Kommentare manchmal unglücklich
Spannung/Überraschungen	-	-	-	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	67	81	89	
Story/Dialoge/Kommentare	-	-	-	
Inszenierung	81	87	91	
SPIELDESIGN	**78**	**84**	**91**	+ Frisches, überarbeitetes Gameplay + Abwechslungsreiche Spielmodi + Fähige Computergegner, einschließlich Torhüter − Kein Trainingsmodus
Komplexität/Spieltiefe	82	84	90	
Einsteigerfreundlichkeit	88	85	87	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	73	86	90	
Verhalten der Computerfiguren	77	84	93	
Innovation	70	85	93	
MEHRSPIELERMODUS	**88**	**90**	**91**	+ Ausgesprochen ligatauglich + Großes Angebot an Online- und LAN-Turnieren
Abwechslung der Spielmodi	85	89	92	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	91	92	
Einstellungsmöglichkeiten	88	89	89	
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 01/01 **79**	PCG 12/01 **85**	PCG 12/02 **90**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Etwas gewöhnungsbedürftig, die neue Steuerung. Aber die Grafik wirkt stimmungsfördernd.


2 Die ersten komplizierteren Spielzüge klappen, Amateur ist zu leicht, aber Halb-Profi macht Spaß.


3 Die vielen Modi auch im Profi-Schwierigkeitsgrad zu meistern, ist schwierig, motiviert aber.


4 Nach Weltklasse-Schwierigkeit mal den Multiplayer-Modus getestet und gleich einer Liga beigetreten.

Leistungs-Check

FIFA 2003 bietet für fast alle Computer-Generationen einen vernünftigen Kompromiss aus Performance und Qualität. Auf schwächeren Systemen kann bei wenigen Details noch gut gespielt werden. Entscheidend für die Performance im Spiel sind die CPU und das RAM. Möchten Sie die Performance des Spiels weiter erhöhen, reduzieren Sie den Detaillevel im Menü „Weitere Optionen“ und deaktivieren Sie zusätzlich das Radar, um so die Leistung weiter ausreizen.



WAS IST WAS? T = Technisch unmöglich – U = Unzumutbar – A = Akzeptabel – O = Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	A	A	A	A	A
Geforce256	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	A	A	A	A	A
Geforce2 MX	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Kyro II	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Radeon 32 DDR	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Voodoo5	A	O	O	O	T	O	A	O	O	O	T	O	A	O	O	O	T	O
Geforce2 GTS	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Geforce2 Pro	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Geforce2 Ultra	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Geforce3	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	U	U	U	U	U	U
Geforce256	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Geforce2 MX	A	A	A	O	O	O	A	A	A	O	O	O	A	A	A	A	A	A
Kyro II	A	A	A	O	O	O	A	A	A	O	O	O	A	A	A	A	A	A
Radeon 32 DDR	A	A	A	O	O	O	A	A	A	O	O	O	A	A	A	A	A	A
Voodoo5	A	A	O	O	T	O	A	A	O	O	T	O	A	A	A	A	T	A
Geforce2 GTS	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Geforce2 Pro	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Geforce2 Ultra	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O
Geforce3	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O	A	O	O	O	O	O

aggressivem Pressing, so dass ein durchdachter Spielaufbau einiges an Übersicht verlangt. Außerdem nutzen die PC-Kicker dann das ganze Spektrum der spielerischen Möglichkeiten. Klug stellen sich die virtuellen Trainer zudem auf das Spielgeschehen ein (sogar mehr geschossene Auswärtstore im Europacup werden berücksichtigt). Dumm ist bloß manchmal das Verhalten bei Pässen in den freien Raum: Dann stehen die Verteidiger einfach rum und warten, bis der spielergesteuerte Mann sich den Ball wiedergeholt hat.

Die Zuschauerkulisse fällt dieses Jahr positiv auf. Zwar nicht unbedingt durch die geringfügigen Verbesserungen der Zuschauer-Darstellung, sondern vielmehr durch den beeindruckenden Sound. Die Fans machen sich lautstark bemerkbar, bei großen Vereinen kann man sogar typische Gesänge deutlich heraushören. Im Westfalenstadion schallt schon mal „HEYA BVB, HEYA BVB“, während Anhänger des AC Mailand „MILAN MILAN“ schmettern. Nicht ganz auf diesem Niveau sind – fast schon traditionell – die Kommentatoren. Tom Bartels und Florian König tragen ihre Analysen zwar (meist) fachkundig und emotional vor, leisten sich aber genauso oft peinliche Sprüche wie Wolf-Dieter Poschmann oder Werner Hansch in früheren Ausgaben der **FIFA**-Serie. König meldet sich gelegentlich bei Freistößen zu Wort: „Ein klares Foul, für mich ist rätselhaft, warum er da weiterspielen lässt.“ – und das, obwohl ja in der Tat gar nicht weitergespielt wird. Unschön auch die Menümusik. Die ist zwar variantenreich (unter anderem Sportfreunde Stiller, Avril Lavigne und Safri Duo), man kann sich jedoch kein Lied aussuchen und nicht mal den Stil festlegen.

JUSTIN STOLZENBERG



Die wesentlichen Neuerungen

Folgende Änderungen hat EA Sports gegenüber dem Vorgänger implementiert:

- Stark vereinfachtes Handling, dadurch wird das Spiel leichter zugänglich
- Abwechslungsreicheres Spiel mit Flanken und Kurzpässen, wirkt realistischer und macht mehr Spaß
- Auswahl zwischen Action- und Simulationsmodus, minimale Unterschiede
- Freestyle-Steuerung mit der Shift-Taste oder dem zweiten Analogstick des Gamepads zur Ausführung von Tricks und speziellen Abwehrmanövern
- Grafisches Feintuning: Die Spieler glänzen nicht mehr ganz so stark, die Animationen sind weicher, der Rasen sieht einen Hauch echter aus und manche Spieler sind besser wiederzuerkennen.
- Standardsituationen sind völlig anders gestaltet, mit einem Schwung-Meter zur Justierung von Schusskraft und -höhe.



SCHWIERIG Nur wenn Sie den sich schnell bewegenden Strich in die grüne Zone bringen, sind Ihre Ecken und Freistöße wirkungsvoll.



TV-FLAIR Die eingeblendeten Logos erinnern an aktuelle Fernsehübertragungen – das ist gut für die Atmosphäre.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Keine übertriebene Akrobatik, aber nicht nur trostloses Geplänkel – **FIFA 2003** ist realistischer und macht Spaß.

Ehrlich gesagt war ich ein wenig skeptisch. Zu enttäuschend fand ich die letzten **FIFA**-Ausgaben nach der 98er-Edition. Gut, dass ich **FIFA 2003** trotzdem gespielt habe, denn ich bin ernsthaft beeindruckt. So viele nützliche Verbesserungen wurden lange keiner Fußballsimulation mehr verpasst. Die schnellen Pässe erinnern mich an gute **NHL**-Versionen, das direkte Spiel macht einfach Spaß. Trotzdem ist es erstaunlich, wie realistisch das Ganze wirkt. Es gibt keine übertriebene Akrobatik und nicht übermäßig viele Tore gegen gleichwertige Mannschaften, aber eben auch nicht nur trostloses Geplänkel. Besonders angetan haben es mir die endlich wieder richtig nutzbaren Flanken. Möglicherweise stehe ich als Halb-Engländer genetisch bedingt auf eine gewisse Prise Kick & Rush im Spiel, jedenfalls hat mich die Nutzlosigkeit hoher Bälle besonders an den Vorgängern gestört. Doch selbst wenn Ihnen **FIFA 2002** und **Weltmeisterschaft 2002** besser als mir gefallen haben: **FIFA 2003** wird Sie noch mehr fesseln.

TESTURTEIL
FIFA 2003 — **90**

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 30.10.2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Netzwerk: 2, Internet: 2, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Glaubwürdigeres Gameplay
- \+ Realistischere Präsentation
- \+ Übersichtliche Gestaltung
- − Hohe Hardwareanforderungen
- − Unpraktische Standardsituationen

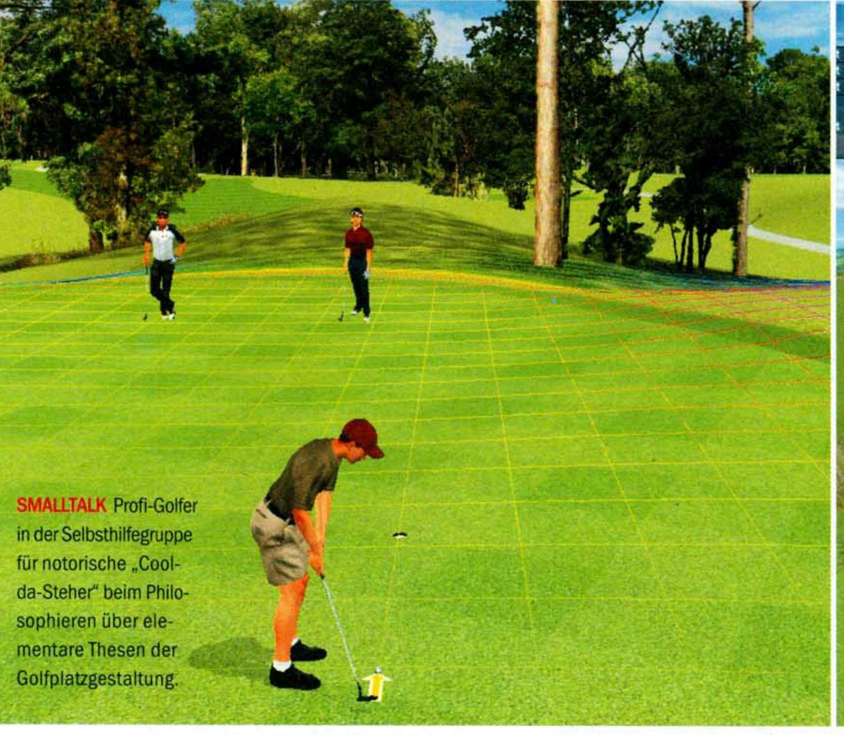
GRAFIK	88%
SOUND	84%
STEUERUNG	92%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	91%
MEHRSPIELER	91%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FIFA 2001** oder **FIFA 2002** mochten.

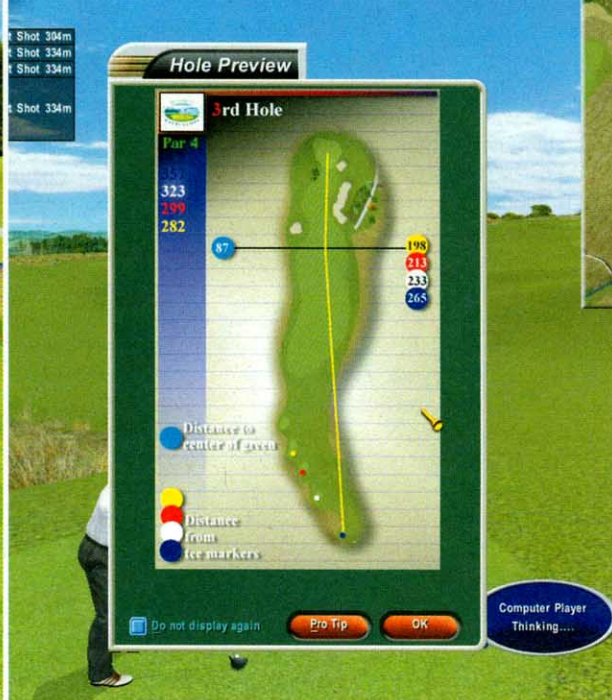




Links 2003



SMALLTALK Profi-Golfer in der Selbsthilfegruppe für notorische „Cool-da-Steher" beim Philosophieren über elementare Thesen der Golfplatzgestaltung.



PRAKTISCH Auf der detaillierten Übersichtskarte werden hilfreiche Tipps gegeben, wie man das nächste Loch am besten anspielen sollte.

Wer würde nicht gern Herrn Langer schlagen? Links 2003 ist da - nur der Tiger puttet lieber bei EA Sports...

Was **FIFA** für Fußballfans ist, ist die **Links**-Serie für Golfanhänger, nämlich die fast schon abonnierte Genrereferenz. Auch ohne tiefgründige Golfkenntnisse kommt man gut zurecht, denn die aktuelle Version bietet noch mehr Hilfen, zum Beispiel den neuen 3D-Green-Analyzer, wodurch es sehr leicht möglich ist, Höhenunterschiede beim Putten zu berücksichtigen. Microsoft führt ein sehr sportliches neues Feature namens „Real-Time-Schwung" ein. Dahinter verbirgt sich die Möglichkeit, den Schläger mit der Maus in Echtzeit zu „schwingen". Die Vorteile liegen auf der Hand: Wesentlich präzisere Justierung der Schlagkraft und glaubwürdigeres Golfgefühl. Mithilfe der ausführlichen Trainingsoption hat man sich schnell an diese Neuerung gewöhnt, aber wer es lieber klassisch mag, kann trotzdem die drei bewährten Modi nutzen. Sechs spektakuläre Golfplätze (unter anderem Cabo del Sol, Kauri Cliffs) im obligatorisch fotoähnlichen Look, Optionen en masse, die gewohnt realistische Ballphysik sowie der motivierende Karrieremodus fesseln Golfinteressierte auch für längere Zeit. Schade ist aber, dass Microsoft die grafische Gestaltung kaum aufgebohrt hat. Eklatantester Schönheitsfehler: Egal, ob Brise oder Sturm, die Flora würde den Wachen am Buckingham Palast alle Ehre machen. Dank der neuen Features sollten auch Besitzer der Championship Edition einen Kauf ins Kalkül ziehen, alle anderen Golffreunde können sowieso nichts falsch machen – es gibt keine bessere Golfsimulation als **Links 2003**.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
LINKS 2003

87

ENTWICKLER Microsoft
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Fotorealistische Golfplätze
- \+ Hohe Simulationstiefe
- \+ Fast alles frei einstellbar
- \+ Neuer „Real-Time-Schwung"
- − Statische Grafik

GRAFIK	73%
SOUND	59%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **LINKS 2001** oder **LINKS CHAMPION. EDITION** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



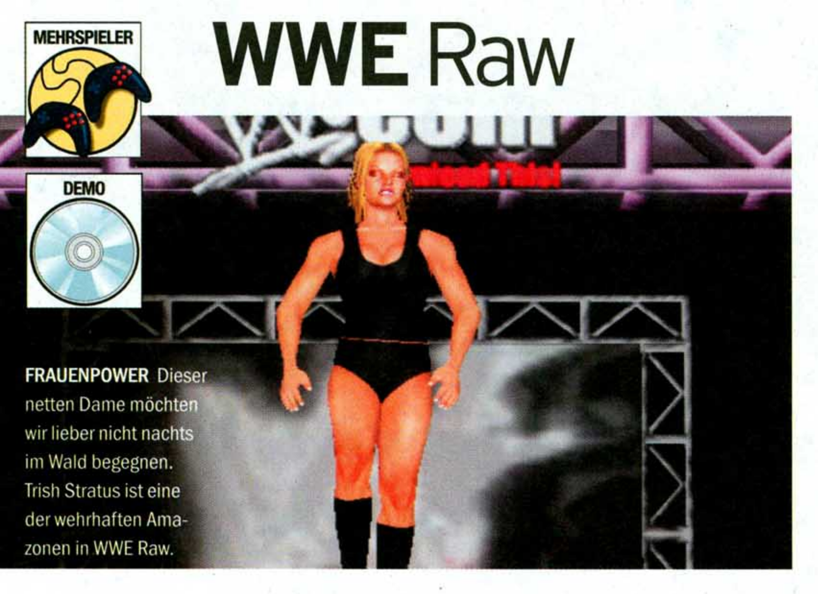
Der Real-Time-Schwung hat mich begeistert.

Ich war ein wenig erleichtert, dass mir der Einstieg so leicht gemacht wurde, auch als Golf-Legastheniker konnte ich mithilfe der Übersichtskarte (siehe Bild) und besonders des Green Analyzers schnell zum Erfolg kommen. Und der neue Real-Time-Schwung hat mich richtig begeistert. Früher habe ich mal eine **Links**-Version wegen der schönen Grafik gespielt, heute würde ich es wegen der guten Spielbarkeit tun, denn im Zeitalter von DirectX 8 ist die fotorealistische Optik bei weitem nicht mehr so außergewöhnlich. Man sieht einen wirklichkeitsgetreu animierten Golfer vor Standbildern – zu wenig für die Möglichkeiten heutiger Grafikplatinen.

MEHRSPIELER

DEMO

WWE Raw



FRAUENPOWER Dieser netten Dame möchten wir lieber nicht nachts im Wald begegnen. Trish Stratus ist eine der wehrhaften Amazonen in WWE Raw.

Unter dem **Motto „Raw is War“** kommt wieder ein Wrestling-Spiel für den PC.

If you smell what the Rock is cookin'?, schallt es durch die Halle und ein Hüne schreitet schwerfällig zum Ring. Der Mann heißt Dwayne „The Rock“ Johnson und ist einer der über 35 Stars in **WWE Raw**. Zusätzlich kann man selbst Kämpfer mit zahlreichen Details erstellen. Trotz der originalen Einmarsch-Videos fehlt ein wesentlicher Faktor der WWE-Atmosphäre: Zwar schreiten computergesteuerte Figuren gelegentlich während eines Kampfes ein, mit den ständig neuen Rivalitäten in der WWE hat das jedoch wenig gemein.

Die Wrestler sind zweifelsfrei zu erkennen, doch besonders die Animationen beim Gehen und die platte Publikumsgrafik enttäuschen. Besser ist der Sound – harte Metal-Klänge begleiten durch die Menüs bis zum Ring, wo Sie lautstarke Zuschauer erwarten. Jeder Ringer hat verschiedene Attacken im Repertoire (an seinen realen Kampfstil angelehnt), die sich trotz der etwas träge reagierenden Steuerung leicht ausführen lassen. Das Tutorial trägt seinen Teil zum schnellen Einstieg bei. Für höhere Wertungsweihen ist **WWE** zu abwechslungslos (Modi, Moves) und gewöhnlich – selbst das steinalte **Virtua Fighter** hat mehr auf dem Kasten. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
WWE RAW

ENTWICKLER Anchor/JAKKS
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN November 2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Internet: -, Netzwerk: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Wrestler gut erkennbar
+ Original Einmarsch-Musik/-Videos
– Zu träge Steuerung
– Kaum Abwechslung
– Veraltete Grafik/Animationen

GRAFIK	59%
SOUND	69%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	66%

59

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA FIGHTER** oder **SPORTS TV: BOXING** mochten.

MEHRSPIELER



Fila World Tour Tennis



GUMMIHAUT? Die Spieler wirken im Vergleich zu Virtua Tennis leider nicht sehr lebendig



GEPLÄTTET Das übliche Problem mit der Publikumsdarstellung fällt auch in FILA Tennis störend auf.

Reicht die **Lizenz eines Sportartikelriesen** zur neuen Genrereferenz?

Die Kugel rast über den Court, der Gegner verpasst. War der drin? Ein prüfender Blick auf den Schiedsrichter. Er war drin – Euphorie. Geschafft, der Grand-Slam-Sieg ist perfekt! Solche Herzschlag-Momente machen Tennis so beliebt. Wie einfach man die prickelnde Stimmung einfangen kann, hat Segas **Virtua Tennis** gezeigt.

Mit ebendieser sehr hohen Netzkante hat auch **Fila World Tour Tennis** zu kämpfen. Zwar werden eine Menge Features (Karrieremodus, Trainingsoption) geboten, doch es hapert bei der Umsetzung. Die kargen Menüs stehen dem Anspruch, „unerreichte Simulationstiefe“ zu bieten, im Wege – grade mal grundlegende Tennisregeln sind einstellbar. Die Grafik hinterlässt mit sauberen Animationen und größtenteils guten Texturen zwar einen insgesamt positiven Eindruck, jedoch sehen insbesondere die Spieler nicht lebensecht aus. Dagegen sind die Hallen und Stadien sehr aufwendig gestaltet. Die Steuerung reagiert oft etwas träge, daher bleiben präzise Bälle an die äußeren Ränder des Feldes geübten Spielern vorbehalten. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
FILA WORLD TOUR TENNIS

ENTWICKLER Hokus Pokus
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 39,95
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Internet: -, Netzwerk: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Ordentliche Grafik
+ Sehr viele Features
+ Original-Ausstattung
– Schlechtes Handling
– Zu wenig Optionen

GRAFIK	68%
SOUND	50%
STEUERUNG	57%
ATMOSPHÄRE	43%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	58%

57

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GAME, NET & MATCH** oder **VIRTUA TENNIS** mochten.

Top-100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres.

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele.

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate.




STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle

NEUZUGANG – Age of Mythology
Da sag noch einer, Computerspiele machen doof: **Age of Mythology** klärt mal kurz über einen Großteil der ägyptischen, griechischen und nordischen Götterwelt auf. Nicht nur deshalb ein absoluter Schlager.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **92**



Warcraft 3
Age of Mythology oder **Warcraft 3**, das ist die Frage. Keine Frage: Kaufen Sie beide, dann sind Sie auf der sicheren Seite. **Warcraft** wegen des Multiplayer-Modus, **AoM** wegen der Solo-Kampagne.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **92**



Battle Realms
Am 21. November erscheint das Add-on **Winter of the Wolf**. Kann der alte Vizekönig mit den acht neuen Einheiten, vier Zen-Meistern und der Kampagne gegen **Warcraft** bestehen?
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | ca. € 25,- | **88**



Empire Earth
Nur **Empire Earth** macht dem Co-Regenten des Genres, **Age of Mythology**, in Sachen Komplexität Konkurrenz. Kein Wunder, stammt das Echtzeit-Strategiespiel doch vom **Age of Empires**-Autor.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **87**



Age of Empires 2: Age of Kings
Jetzt ist er da, der Quasi-Nachfolger **Age of Mythology**. Damit gehört **Age of Kings** aber noch lange nicht zum alten Eisen. Noch immer finden sich abends Hunderte zu Multiplayer-Gefechten ein.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 45,- | **85**



STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Maueröder



Die Sims
Tierisch gut drauf dürften alle sein, die ihren Sims derzeit einen zutraulichen Vierbeiner ins Haus holen – und zwar im gleichnamigen Add-on. Im Frühjahr startet übrigens Sims Online in Deutschland.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- | **90**



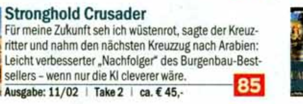
NEUZUGANG – Anno 1503
Einige Designmängel verwehren dem im Vorfeld hochgelobten **Anno 1602**-Nachfolger höhere Weihen. Der erste Patch schraubt vor allem am etwas hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**



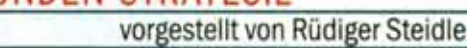
Black & White
Für nächstes Jahr ist die Fortsetzung des umstrittensten Spieles des Jahres 2001 angekündigt: Die Kreatur rückt mehr in den Mittelpunkt, und auch ihr Wirken als böser oder guter Gott wirkt sich stärker aus.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **87**



Wiggles
Nach einem Jahr reif für eine dezente Abwertung: Der 3D-Untertage-Buddelspaß mit den vorwitzigen Zwergen wird in diesen Tagen neu aufgelegt. Achtung: Gut ausgestatteter Rechner ist Pflicht!
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**



Stronghold Crusader
Für meine Zukunft seh ich wüstenrot, sagte der Kreuzritter und nahm den nächsten Kreuzzug nach Arabien: Leicht verbesserter „Nachfolger" des Burgenbau-Bestsellers – wenn nur die KI cleverer wäre.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**



STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
In einem Interview schwärmt der **Civ**-Erfinder Sid Meier doch tatsächlich von der „schicken Grafik". Das Urteil teilen wir zwar nicht, das Spielprinzip ist aber nach wie vor konkurrenzlos gut.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **85**



Age of Wonders 2
Ein neuer Patch (Version 1.2) brachte einige Verbesserungen bei der Bedienung des Fantasy-Strategiespiels im **Heroes**-Stil, zahlreiche Bugfixes und einige sinnvolle Balance-Änderungen.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **84**



Etherlords
Die Features des Nachfolgers, der Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, klingen vertraut: **Etherlords 2** wird „nur" eine verbesserte Neuauflage der Adaption des Magic-Sammelkartenspiels.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 35,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4
Das Add-on, in den USA bereits erhältlich, enttäuscht Veteranen. Die angekündigten neuen Helden und Kreaturen lassen sich nur in der Kampagne rekrutieren. Nur eine Szenario-Sammlung.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **81**



Call to Power 2
Sie kennen **Warcraft 3** und **Age of Mythology** schon auswendig? Sie wollen mehr Tiefe? Wie wär's mit Rundenstrategie statt Echtzeit? Den Klassiker **Call to Power 2** gibt's zum günstigen Budget-Preis.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**




STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATION
vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
Die Grafik kann trotz Detailreichtum nicht mit **Anno 1503** mithalten, doch das Wirtschaftssystem ist das derzeit fortschrittlichste: Das Gratis-Add-on (auf Heft-DVD PCG 11/02) bietet Verbesserungen.
Ausgabe: 07/02 | Bigben Interactive | ca. € 45,- | **88**

Die Gilde
Geschichten aus der Gruft erzählt das Add-on namens **Gaukler, Grüfte und Geschütze**, das vor Weihnachten in die Läden kommt. Nicht zuletzt die staksigen Animationen der Handwerker werden überarbeitet.
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- | **87**



Fußballmanager 2002
Wer erbt den Tabellenplatz der derzeitigen Fußballmanager-Referenz? Der Nachfolger **FM 2003** oder doch eher Ascarons **Anstoß 4**? Oder beide? Zum Gipfeltreffen kommt es in der nächsten Ausgabe.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**



Patrizier 2
Ungemütliche Wintertage in Norddeutschland statt laue Karibiknächte: Der **Port Royale**-Vorgänger segelte vielen Konkurrenten auf und davon. Tipp: Entscheiden Sie sich für die günstige Gold-Edition.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **80**



Der Industriegigant 2
Das Spiel endet im Jahr 1980 – erst im Add-on werden die technologischen Errungenschaften der 80er, 90er und das Beste von heute umgesetzt. Modelleisenbahnfans werden begeistert sein.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- | **84**



STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Im persönlichen Gespräch wollten sich die Entwickler noch nicht auf einen Termin für den dritten Teil festlegen. Macht nichts: **Commandos** ist so gut, das kann man immer wieder spielen.
Ausgabe: 10/01 | Eidos Infogrames | ca. € 45,- | **92**



Desperados
Glücklicherweise ist der ehemalige **Commandos**-Killer als Budget-Version wieder in den Regalen aufgetaucht; zwischenzeitlich wurde man nur noch in der Ramsch-Ecke fündig.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 25,- | **88**

NEUZUGANG – Robin Hood
Die **Desperados**-Crew verlagert die Taktik-Puzzelei in den Sherwood Forest. Am Spielablauf hat sich wenig geändert, auch wenn nun Pfeil und Bogen statt Revolver die Wachen ausknipsen.
Ausgabe: 12/02 | Wanadoo | ca. € 40,- | **82**



NEUZUGANG – Platoon
Der Vietnam-Krieg in ungewöhnlicher Form: Das Echtzeit-Strategiespiel lässt Sie ein Platoon durch die Wälder Vietnams steuern. Innovativ: Jeder Soldat hat eine eigene Persönlichkeit.
Ausgabe: 12/02 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **80**



Commandos
Mit **Commandos** legte Pyro den Grundstein für ihren Ruf als Ausnahme-Taktiker. Mit **Praetorians** wollen sie ihn demnächst erneut unter Beweis stellen. Diesmal mit Legionären statt Green Berets.
Ausgabe: 07/98 | Eidos Infogrames | ca. € 30,- | **79**



ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Christian Müller



Unreal Tournament 2003
Mal ehrlich: Nach vier Jahren **CS** ist die Zeit mehr als reif für einen neuen Multiplayer-Shooter. Beweise? Das UT2003-Special auf der PCG-DVD mit jeder Menge neuer Maps und Tools der Fan-Gemeinde.
Ausgabe: 11/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **92**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Bald bekommt der **Star Wars**-Shooter Konkurrenz aus dem eigenen Haus. Die Borg assimilieren bald wieder, denn mit **Star Trek: Elite Force 2** hat Activision eine Action-Saga der Extraklasse in Arbeit.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 50,- | **90**

NEUZUGANG – No One Lives Forever 2
Biff! Peng! Pow! Wow! Was für eine Powerfrau! Cate Archer ist wieder in Hochform. Was Monolith wieder aus der smarten Agenten-Lady gezaubert hat, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **90**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Superspannend, eindringlich erzählt und alles andere als ein „Killerspiel". Mit **Soldat James Ryan**-Atmosphäre erwartet Sie ein Spielerlebnis der Gänsehaut- und „Mein-Gott!"-Klasse. Technisch 1A.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**



Aliens vs. Predator 2
Sind Sie Gänsehaut-Liebhaber? Mögen Sie es, zusammenzuzucken? Spaß, Angst zu haben? Dann ist hier das Richtige: Wir empfehlen Vivendis Außerirdischen-Spektakel für lange Herbstabende.
Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **85**



ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding



Operation Flashpoint
In puncto Technik muss sich **Operation Flashpoint** aktuellen Genre-Vertretern wie **Battlefield 1942** oder **Ghost Recon** geschlagen geben. Spielerisch hat der Taktik-Opa aber immer noch die Nase vorn.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 45,- | **89**



Battlefield 1942
Immer mehr Server, immer mehr Spieler. Laut einer Spieler-Statistik auf www.gamespy.com ist **Battlefield 1942** nach **Half-Life/Counter-Strike** schon jetzt der meistgespielte Shooter im Internet.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**



Counter-Strike 1.5
Mit Infos über neue Waffen in **Counter-Strike 1.6** versetzte ein Mitarbeiter von Valve die Spielergemeinde in helle Aufruhr. Wann das Update veröffentlicht wird, ist noch nicht bekannt.
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**

Ghost Recon
Fast ein Jahr hat der Taktik-Shooter **Ghost Recon** mittlerweile auf dem Buckel. Fans können sich nun auf Nachschub freuen: Das Add-on **Island Thunder** steht in den Regalen, Test in dieser Ausgabe.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**



Project I.G.I.
Project I.G.I. feiert demnächst seinen zweiten Geburtstag. Dass es immer noch in unserer Referenzliste vertreten ist, liegt vor allem an den spannenden, aber knüppelschweren Missionen.
Ausgabe: 01/01 | Eidos | ca. € 20,- | **82**



ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



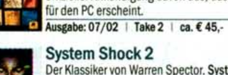
Mafia: City of Lost Heaven
Angeblich hätte es den Patch für KI und Multiplayer bereits im September geben sollen. Sollen. Macht nix: Wir hoffen und spielen weiter **Mafia**, das Spiel ist auch ohne Patch genial.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**



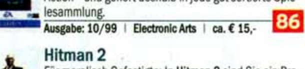
Deus Ex
J. C. Denton ist berühmt: Erstens in **Deus Ex**, das wir zum besten Spiel gewählt haben, zweitens im Kinofilm, der von **Spider-Man**-Produzentin Laura Zinski umgesetzt wird.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**



Grand Theft Auto 3
GTA 3 ist sowohl auf dem PC als auch auf der PS2 ein gigantischer Erfolg. Deshalb: Wir gehen trotz fehlender offizieller Ankündigung davon aus, dass **GTA: Vice City** für den PC erscheint.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**



System Shock 2
Der Klassiker von Warren Spector, **System Shock 2**, vereint wie **Deus Ex** perfekt Rollenspielelemente und Action – und gehört deshalb in jede gut sortierte Spielesammlung.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**




Hitman 2
Für moralisch Gefestigte: In **Hitman 2** sind Sie ein Profikiller, der selbst mit einem Presslufthammer lautlos töten könnte. Nicht, dass es dieses Werkzeug im Spiel geben würde ...
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 40,- | **85**

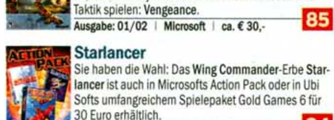
ACTION
SCIFI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß




Aquanox
Wenn Sie den Nachfolger zum Unterwasser-Shooter **Aquanox, Aquanox Revelation**, einmal in Bewegung sehen möchten: Auf unserer Cover-DVD befindet sich ein informatives Video.
Ausgabe: 08/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **85**



Mechwarrior 4: Vengeance
Wurde aber auch Zeit: Im November dieses Jahres soll **Mechwarrior: Mercenaries** erscheinen. Bis es so weit ist, können Sie ja noch mal den Mix aus Action und Taktik spielen: **Vengeance**.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **85**



Starlancer
Sie haben die Wahl: Das **Wing Commander**-Erbe **Starlancer** ist auch in Microsofts Action Pack oder in Ubi Softs umfangreichem Spielepaket Gold Games 6 für 30 Euro erhältlich.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 35,- | **84**



Crimson Skies
Zusammen mit **Metal Gear Solid** und **Starlancer** im Microsoft Action Pack: **Crimson Skies**. In der actionreichen Doppeldecker-Simulation gibt's auch eine spannende Story zum Verfolgen.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 35,- | **83**



X: Beyond the Frontier
Falls Ihnen **I-War 2** zu schwer ist: Im **Elite**-Ableger **X: Beyond the Frontier** schlagen Sie spannende Weltraumschlachten, handeln und treiben eine epische Story voran.
Ausgabe: 09/01 | THQ | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner



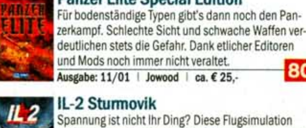
Eurofighter Typhoon
Die USA liebäugeln mit dem Krieg, der PC-Spieler darf das auch: aus sicherer Höhe Bomben werfen, Raketen abfeuern und Migs verfolgen. Spannende Missionen und gute Grafik.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**



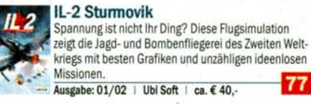
Comanche 4
Näher an der Action ist man in einem Hubschrauber. Wenn das Boden-MG-Feuer ums Cockpit pfeift, ist Spannung angesagt. Einsteigerfreundliche Action-simulation mit detaillierter Grafik.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Wer am Bombenwerfen Gefallen gefunden hat, kann hier die Feinheiten erlernen und die Aufgaben des gesamten Teams übernehmen: vom Bordschützen bis hin zum Sani. Anspruchsvolle Flugsim.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Für bodenständige Typen gibt's dann noch den Panzerkampf. Schlechte Sicht und schwache Waffen verdeutlichen stets die Gefahr. Dank etlicher Editoren und Mods noch immer nicht veraltet.
Ausgabe: 11/01 | Jowood | ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Spannung ist nicht Ihr Ding? Diese Flugsimulation zeigt die Jagd- und Bombenfliegerei des Zweiten Weltkriegs mit besten Grafiken und unzähligen ideenlosen Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **77**

ACTION
GESCHICKLICHKEIT
vorgestellt von Thomas Weiß



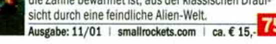
Rayman 2: The Great Escape
Rayman hat zwar keine Arme und Beine, sondern nur Hände und Füße, flitzt aber trotzdem flink wie ein Wiesel durch die quietschbunten, kindgerecht aufbereiteten Levels des klassischen Jump & Runs.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 10,- | **83**

Adventure Pinball
Flipper mal anders: In **Adventure Pinball** flippern Sie sich durch eine prähistorische Insel, die dank **Unreal**-Engine in hübscher 3D-Grafik erstrahlt. Wer Flipper mag, muss unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **79**



Ballerburg
Ein bisschen nach links – nein, nein, das war zu viel! Wieder ein Stückchen nach rechts, noch einen Millimeter ... jetzt: Feuer! Wer die Kanone richtig justiert und die gegnerische Burg trifft, gewinnt.
Ausgabe: 01/02 | Ascaron | ca. € 35,- | **78**

Sheep, Dog 'n' Wolf
Manchmal verderben einfarbige Texturen den Spielspaß. Doch es gibt Spiele, in denen diese Technik die kunterbunte Comic-Atmosphäre unterstreicht: In **Sheep, Dog 'n' Wolf** zum Beispiel.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 45,- | **78**

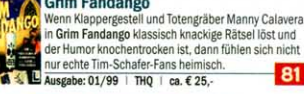


Star Monkey
Ein Mann, ein Raumschiff, eine Million Gegner: In **Star Monkey** steuern Sie einen kleinen Raumer, der bis an die Zähne bewaffnet ist, aus der klassischen Draufsicht durch eine feindliche Alien-Welt.
Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | ca. € 15,- | **75**

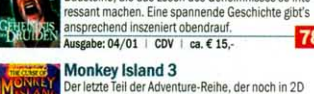
ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann



Flucht von Monkey Island
Erstmals löst Süßwasser-Matrose Guybrush Rätsel in der dritten Dimension. Die erinnern zum Glück ebenso wie der einzigartige Humor an die „gute alte Zeit" und machen das Spiel zur klaren Empfehlung.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**



Grim Fandango
Wenn Klappergestell und Totengräber Manny Calavera in **Grim Fandango** klassisch knackige Rätsel löst und der Humor knochentrocken ist, dann fühlen sich nicht nur echte Tim-Schafer-Fans heimisch.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**



Das Geheimnis der Druiden
Knifflige Rätsel und eine dichte Atmosphäre sind die Bausteine, die das Lösen des Geheimnisses so interessant machen. Eine spannende Geschichte gibt's ansprechend inszeniert obendrauf.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

Monkey Island 3
Der letzte Teil der Adventure-Reihe, der noch in 2D daherkam. Technisch zwar nicht mehr auf der Höhe der Zeit, spielerisch jedoch von den meisten Titeln unerreicht. Wer's noch nicht hat, schlägt zu.
Ausgabe: 01/98 | THQ | ca. € 10,- | **78**



Gabriel Knight 3
Sie haben ein Faible für mystische Geschichten und Grusel-Stories? Dann ist **Gabriel Knight** mit seiner Mischung aus intriganter Handlung und ansprechenden Rätseln vermutlich genau das Richtige für Sie.
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **72**

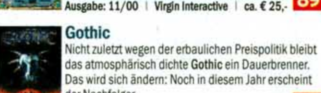
ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner



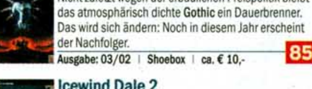
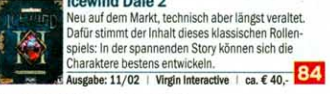

Morrowind
Die derzeit größte Spielewelt wird dank Fan-Plugins täglich größer. Und noch in diesem Jahr wird das offizielle Add-on **Tribunal** einen neuen Kontinent zur Spielwiese hinzufügen.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**



Baldurs Gate 2
Zwar ist die spielerische Freiheit für ein Rollenspiel vergleichsweise gering, dafür sind Hintergrundgeschichte, Haupt- und Neben-Quests sowie die Charaktere nach wie vor ungeschlagen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**



Gothic
Nicht zuletzt wegen der erbaulichen Preispolitik bleibt das atmosphärisch dichte **Gothic** ein Dauerbrenner. Das wird sich ändern: Noch in diesem Jahr erscheint der Nachfolger.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Neu auf dem Markt, technisch aber längst veraltet. Dafür stimmt der Inhalt dieses klassischen Rollenspiels: In der spannenden Story können sich die Charaktere bestens entwickeln.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**



Neverwinter Nights
Der Preis der Freiheit: Bei den zahllosen Neben-Quests ist das Hauptabenteuer kaum zu finden. Die zahllosen Plugins tragen das ihre dazu bei.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding



Dungeon Siege
Viel Action, wenig Story. Dass **Dungeon Siege** dennoch das beste Action-Rollenspiel ist, liegt an der hübschen 3D-Grafik, der einfachen Bedienung und dem grandiosen Sound. Ideal für Einsteiger.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 49,- | **88**



Diablo 2
Diablo 2 dürfte vor allem diejenigen ansprechen, die auf das düstere Ambiente des ersten Teils abfahren. Doch auch Charakterentwicklung und Mehrspielermodus sind bis heute unerreicht.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 20,- | **86**



Vampire: Die Maskerade
Die Geschichte rund um den Vampir Christof gehört zum Besten, was das Action-Rollenspiel-Genre zu bieten hat. Und auch die Technik von **Vampire: Die Maskerade** ist noch lange nicht veraltet.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 15,- | **81**



Darkstone
Für Spieler mit schmalem Geldbeutel ist das drei Jahre alte **Darkstone** mit lumpigen 15 Euro immer noch eine Empfehlung wert. Wer über kleinere Designmängel hinwegsieht, bekommt ein solides Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**



Nox
Westwoods Action-Rollenspiel **Nox** ging ursprünglich als **Diablo**-Konkurrent ins Rennen, konnte sich aber nie die große Fangemeinde des Blizzard-Klassikers erspielen. Als Budget-Titel ein Geheimtipp.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

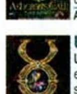


Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die mal Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Ende des Jahres kommt das grafisch runderneuerte Add-on **Shrouded Isles**.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Anarchy Online
Von der bugverseuchten Erstveröffentlichung hat sich das futuristische Online-Rollenspiel **Anarchy Online** nie so richtig erholt. Hoffentlich klappt es bei dem geplanten Add-on reibungsloser.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 30,- | **81**

Everquest
Der Großvater der 3D-Rollenspiele zeigt deutliche Abnutzungserscheinungen. Auch die kürzlichen Änderungen am Spieldesign ändern wenig daran, dass **Everquest** in die Jahre gekommen ist.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

Asheron's Call
Asheron's Call war Microsofts Antwort auf **Everquest** – leider konnten sich viele Online-Rollenspieler nicht mit dem Titel anfreunden. Der zweite Teil soll besser werden – vor allem grafisch.
Ausgabe: – | Microsoft | ca. € 50,- | **73**



Ultima Online
Ultima Online ist vor allem für Spieler mit älteren PCs empfehlenswert. Hinter der für heutige Maßstäbe bescheidenen 2D-Grafik versteckt sich ein ausgereiftes Rollenspiel inklusive riesiger Spielwelt.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **71**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg



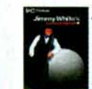
Virtua Tennis
Leuchtend gelbe Filzbälle mag man, oder man mag sie nicht. Wer sie so richtig hasst, kann in **Virtua Tennis** stundenlang auf die Dinger einprügeln und sie in engmaschige Netze schleudern.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **86**



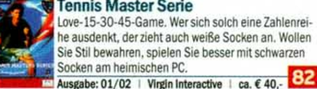
NEUZUGANG
Links LS 2003
Wer doch eher den Missmut über seine Gummi-Allergie zum Ausdruck bringen will, kann auch auf solche Bälle eindreschen. Und das sogar mit **Links** und in hübscher Umgebung.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **85**



Links Championship Edition
Neue Besen kehren gut, alte Spiele sehen schlecht aus. Wer diesen Vorurteilen glaubt, wird mit der **Championship Edition** erkennen, dass eine perfekte Grafik auch nach einem Jahr noch perfekt ist.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 45,- | **85**




Jimmy White's Cueball World
Mädchen schminken sich, wenn sie sich einbilden, erwachsen zu sein. Coole Jungs spielen Billard in verrauchten Kneipen. Die Uncoolen üben das Billardspielen lieber zu Hause.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**



Tennis Master Serie
Love-15-30-45-Game. Wer sich solch eine Zahlenreihe ausdenkt, der zieht auch weiße Socken an. Wollen Sie Stil bewahren, spielen Sie besser mit schwarzen Socken am heimischen PC.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **82**

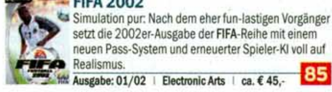
SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg




NEUZUGANG
FIFA 2003
Kaum zu glauben, aber die Innovationen bei Electronic Arts häufen sich: Der neue **FIFA**-Sprössling glänzt neben der perfektionierten Grafik mit einer von Grund auf renovierten Steuerung.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**



FIFA 2002
Simulation pur: Nach dem eher fun-lastigen Vorgänger setzt die 2002er-Ausgabe der **FIFA**-Reihe mit einem neuen Pass-System und erneuerter Spieler-KI voll auf Realismus.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Wer weiß noch, welche 16 Mannschaften im Achtelfinale standen? Sehr gut, dann empfehlen wir **FIFA WM 2002** als Gedächtnisstütze und nach wie vor gutes Fußballspiel.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**



FIFA 2001
2001 horchten alle Arcade-Fussball-Freunde auf. Artistik und halsbrecherische Einlagen en masse – wenig realistisch, dafür sehenswert und sogar auf Dauer unterhaltsam.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **79**



FIFA 2000
Richtig alt, aber immer noch richtig gut: **FIFA 2000** begeistert mit einfachem Gameplay und einem mittlerweile sehr günstigen Preis. Leider nur noch mit sehr viel Glück zu finden.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann




Madden NFL 2003
Das Gameplay simpler, die Präsentation besser und die Gegner schlauer ... **Madden NFL 2003** ist die konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers und wird damit für echte Fans zum Pflichtkauf.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**



NHL 2003
Wer Eishockey mag, wird **NHL 2003** lieben. Klingt abgedroschen, ist aber so. Diverse Verbesserungen (nur im Detail) lassen den Vorgänger hinter sich und keine andere Wahl beim Spielekauf.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



NBA Live 2001
Der einzige Titel anno 2001 in dieser Auflistung. Doch trotz fortgeschrittenem Alter gibt es im Bereich der Basketball-Simulationen noch immer keine bessere Wahl als die Referenz aus dem Hause EA.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**



NHL 2002
Sie sind nicht bereit, für **NHL 2003** den Vollpreis zu zahlen, wollen aber ab aufs digitale Glatteis? In Kürze gibt's diesen unwesentlich schlechteren Vorgänger zum Taschengeldtarif.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **88**

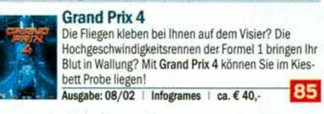


Madden NFL 2002
Auch die ehemalige Football-Referenz kommt in preisgünstiger Neuauflage auf den Markt. Wer mit Abstrichen bei Präsentation und Gameplay leben kann, der spart am Geld und nicht am Spielspaß.
Ausgabe: 09/01 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg




Colin McRae Rally 2
Die Fliegen kleben bei Ihnen an den Seitenscheiben? Dann ist **Colin McRae Rally 2** das richtige Rallye-Spiel für Sie. Trotz des hohen Alters noch immer die beste Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **87**



Grand Prix 4
Die Fliegen kleben bei Ihnen auf dem Visier? Die Hochgeschwindigkeitsrennen der Formel 1 bringen Ihr Blut in Wallung? Mit **Grand Prix 4** können Sie im Kiesbett Probe liegen!
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **85**



Moto Racer 3
Die Fliegen kleben bei Ihnen zwischen den Zähnen? In **Moto Racer 3** erfahren Sie, dass alle sieben nennenswerten Motorradsportarten eine eigene Steuerung vorzuweisen haben.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**



Rally Championship 2002
Sie haben nirgends Fliegen kleben? Dann ist das vergleichsweise behäbige **Rally Championship 2002** mit seinen schönen Strecken zum Genießen die passende Rallye-Simulation für Sie.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- | **82**

Rally Trophy
Bei Ihnen sind die Fliegen schon zu Staub zerfallen? In **Rally Trophy** bugsieren Sie historisch akkurat störrische und abwechslungsreich zu fahrende Fahrzeuge über die Pisten.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner




Tony Hawk's Pro Skater 3
Zeitgeist: Musik, Sprache, Kleidung und Sport – welch spaßige Mischung dies ergeben kann, zeigt diese schnelle Skateboard-Simulation. Nur für reflexstarke Joypad-Akrobaten geeignet.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 40,- | **91**



Need for Speed: Porsche
Lenkrad-Akrobaten sollten sich stattdessen an einem richtigen Gefährt austoben. Sämtliche Serien-Porsches der letzten 50 Jahre stehen für unterschiedlichste Rennen zur Verfügung.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Kulturhistorie: Musik, Sprache, Kleidung und Sport vor knapp zwei Jahren. Die ältere Version von **Pro Skater** sieht nicht so gut aus, fährt sich aber völlig identisch wie **Tony Hawk 3**.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- | **85**



NEUZUGANG
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Weniger realistisch als **NfS: Porsche**, dafür aber weitaus spaßiger zu fahren. Da die Programmierer auf jegliches Beiwerk verzichtet haben, ist **Hot Pursuit 2** das schlechteste **NfS** aller Zeiten.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

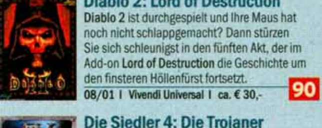


Crazy Taxi
Wer es weniger realistisch mag, darf Taxi fahren. Schrillbunte Grafiken, zum Missachten gemachte Verkehrsregeln und null Fahrgefühl laden zum actionreichen Zeitvertreib.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 40,- | **81**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



BG II: Thron des Bhaal
Kein echter Rollenspielfan sollte das Add-on zum Kult-RPG **Baldur's Gate 2** verpassen. Hier wird nicht nur die epische Geschichte fortgesetzt, sondern Sie erreichen höhere Erfahrungsstufen und häufen noch mehr Schätze an.
09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- — **91**



Diablo 2: Lord of Destruction
Diablo 2 ist durchgespielt und Ihre Maus hat noch nicht schlappgemacht? Dann stürzen Sie sich schleunigst in den fünften Akt, der im Add-on **Lord of Destruction** die Geschichte um den finsteren Höllenfürst fortsetzt.
08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- — **90**



Die Siedler 4: Die Trojaner
Es wuselt wieder! Im zweiten Add-on dürfen Sie nicht nur die Geschicke der titelgebenden Trojaner in die Hand nehmen und vier neue Kampagnen spielen, sondern sich auch mit Freunden im Kooperationsmodus austoben.
02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- — **82**



Die Sims: Party ohne Ende
Wenn Sie nach einer durchzechten Nacht aufwachen und sich an nichts mehr erinnern, hilft Ihnen vielleicht dieses Add-on auf die Sprünge. Hier können Sie mit partysüchtigen Sims die Geschehnisse des Vorabends nachstellen.
05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- — **79**



Die Sims: Urlaub total!
Und gleich anschließend planen Sie zur Entspannung Ihren Traumurlaub. Ob Plattensee, Skiurlaub oder Strandpromenade ... Die Sims investieren ihr sauer verdientes Geld in alle erdenklichen Reiseziele und haben Spaß dabei.
05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- — **77**



EE: Zeitalter der Eroberungen
Das Add-on bietet neben drei neuen Kampagnen die Erfüllung des ältesten Wunsches der Menschheit: In der 15. Kampagne des Spiels dürfen Sie das Weltall besiedeln und den Krieg der Sterne nachspielen.
11/02 | Vivendi Universal | ca. € 33,- — **86**



NEUZUGANG

Ghost Recon: Island Thunder
Mit acht Einzelspielerlevels, fünf Mehrspielerkarten, zwölf Waffen und zwei Mehrspielermodi bietet **Island Thunder** leider nur das Mindeste, was man von einer Erweiterung eines der besten Taktik-Shooter erwarten kann.
Ausgabe: 09/02 | Codemasters | ca. € 30,- — **86**



Op. Flashpoint: Resistance
Diesmal geht's auf der Insel Nagova zur Sache. Das Spiel bleibt herausfordernd, die Geschichte packend und spannend. Echte **Operation Flashpoint**-Fans werden aber auch nach diesem Add-on noch Lust auf mehr haben.
09/02 | Codemasters | ca. € 30,- — **87**



Tropico: Paradise Island
Zurück an die Arbeit! Für alle Ex-Diktatoren, die sich inzwischen mit einem lebenslangen Vorrat an kubanischen Zigarren zur Ruhe gesetzt haben, gibt's jetzt in insgesamt 20 neuen Missionen frisches Aufbau-Futter.
03/02 | Take 2 | ca. € 25,- — **82**



Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache
Command & Conquer: Generals steht vor der Tür. Wer sich einstimmen möchte, dem bietet das Add-on sage und schreibe 30 neue Einheiten sowie eine spannende und nicht ganz ernst gemeinte Hintergrundgeschichte.
12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- — **82**



NEUZUGANG

Battle Realms: Winter o.t. Wolf
Durch acht neue Einheiten, vier neue Zen-Meister, neue Landschaftsgrafiken wie Winter (langsames Reiswachstum, Spuren im Schnee) und vereinfachte Kampf- und Kamerasteuerung ist das Add-on ein Must-Have.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- — **71**



Cossacks: The Art of War
Einer geht noch! Auch im Add-on zum Echtzeitstrategiespiel **Cossacks** führen Sie auf historisch korrekten Schlachtfeldern riesige Armeen in den Krieg. Neben den fünf neuen Missionen glänzt der erweiterte Mehrspielermodus.
12/01 | CDV | ca. € 30,- — **77**



Die Siedler 4 Mission-Disk
Mit Wikingern, Römern und den Maya wuseln Sie hier durch die Gegend und stellen in neuen Missionen Ihr Aufbau-Geschick unter Beweis. Leider gibt's darüber hinaus nicht so schicke Neuerungen wie in **Die Trojaner**.
09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- — **81**



Die Sims: Hot Date
Im Add-on **Hot Date** lassen Sie Ihre Sims flirten ohne Unterlass. Aber auch wenn hier gebaggert, geknutscht und gefummelt wird, bleibt das Vergnügen doch immer jugendfrei. Körbe gibt's auch, wie im richtigen Leben.
01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- — **81**



Die Sims: Tierisch gut drauf
Auf den Hund kommen Ihre virtuellen Familien mit diesem Add-on zum Dauerbrenner. Sie können im neuesten Karrierezweig als Tierarzt viel Geld verdienen oder den Kleinen süße, pelzige Spielkameraden schenken.
11/02 | Electronic Arts | ca. € 24,- — **71**



Ghost Recon: Desert Siege
In diesem packenden Add-on bekämpfen Sie zusammen mit Ihrer Spezialeinheit Unruhen im fernen Afrika, die aufgrund einer Hungersnot ausgebrochen sind. Die zehn Missionen sind spannend und anspruchsvoll. Volltreffer!
05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- — **79**



Op. Flashpoint: Red Hammer
Der Name ist Programm. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines ehemaligen russischen Soldaten. Mit satten zehn Missionen und einem Strategie-Guide ist das Add-on wesentlich umfangreicher als **Flashpoint: Resistance**.
02/02 | Codemasters | ca. € 20,- — **85**



Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Süßwasser-Matrosen freuen sich vor allem über eine aufpolierte Optik der Handelssimulation. Außerdem bieten ein erweiterter Mehrspielermodus, der neue Karteneditor und neue Karrieremöglichkeiten frisches Futter.
12/01 | Infogrames | ca. € 30,- — **85**



Sudden Strike: Forever
Wer nach dem herausfordernden **Sudden Strike** noch nicht genug hat, der hat mit diesem Add-on genug Beschäftigung. Neue Einheiten, Kampagnen und Mehrspielerkarten schicken Hobby-Feldherren zurück aufs Schlachtfeld.
05/01 | CDV | ca. € 30,- — **79**



Zeus: Poseidon
Als Herrscher von Atlantis können Sie Ihr Reich mal so richtig untergehen lassen – oder es zu alter Blüte führen. Das Add-on des ohnehin schon umfangreichen Aufbau-Strategiespiels **Zeus** bietet stundenlangen Spielspaß.
09/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- — **81**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 6
Alles drin: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Grandia 2, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene&Straße**.
Ubi Soft | ca. € 35,- — **88**



Diablo 2 Battle-Chest
Auch wenn Hardcore-Rollenspieler **Diablo** nie in ihr Herz schließen werden, sollten sie einen Blick auf diese Sammlung werfen: **Diablo 2**, das Add-on **Lord of Destruction** und das offizielle Lösungsbuch sorgen für jede Menge Actionspaß.
Vivendi Universal | ca. € 45,- — **86**



Age of Empires 2 Gold Edition
Zwar gehen 55 Euro nach dem Release des Nachfolgers nicht mehr als Schnäppchen durch, das Hauptprogramm des Echtzeit-Strategiespiels plus Add-on können dennoch monatelang unterhalten.
Microsoft | ca. € 55,- — **88**



Patrizier 2 Gold-Edition
Die Wirtschaftssimulation **Patrizier 2** samt dem Add-on **Aufschwung der Hanse** ist eine uneingeschränkte Empfehlung an alle WiSim-Fans. So lange und so schön kann man sonst nirgendwo ein Handelsimperium aufbauen.-
Infogrames | ca. € 28,- — **85**



Microsoft Action Pack
Nur für Über-den-Tellerrand-Blicker: Der Weltraum-Shooter **Starlancer**, das Action-Adventure **Metal Gear Solid** und die actionlastige Flugsimulation **Crimson Skies** gehen in diesem Action-Pack eine ungewöhnliche Ehe ein.
Microsoft | ca. € 35,- — **84**



Tropico Gold Pack
Als Diktator einer Bananenrepublik können Sie tun und lassen, was Sie wollen. Und damit Sie das auch sehr lange tun bzw. lassen können, hat Take 2 **Tropico** und das Add-on **Paradise Island** zu einem Gesamtpaket verschmolzen.
Take 2 | ca. € 30,- — **84**



Ghost Recon: Collector's Pack
Rainbow Six und kein Ende: Zwar verzögert sich **Raven Shield** bis Anfang 2003, doch mit dem Collector's Pack zu **Ghost Recon** sollte das Warten leicht fallen: Es enthält zusätzlich das Add-on **Desert Siege** und massig Bonusmaterial.
Ubi Soft | ca. € 50,- — **83**



Play the Games Vol. 3
15 Oldies: **Outcast, Silver, Die Völker, Driver, Fritz 5.32, Tomb Raider 3, Dark Project, Commandos HFL, Supreme Snowboarding, Ultima Online Renaissance, Dungeon Keeper 2, Sports Car GT, Dune 2000, Warzone 2100** und **Populous 3**.
Eidos | ca. € 35,- — **83**



Anstoß Meister-Edition
Anstoß 4 lässt auf sich warten – also los, mit dem Vorgänger noch mal ins Trainingslager! Die ebenfalls in der Meister-Edition enthaltene Fußball-Simulation **Anstoß Action** kann mit der Wirtschaftssimulation kombiniert werden.
Infogrames | ca. € 35,- — **81**



Pharao Gold
Den Nil austrinken, Pyramiden bauen, Städte bauen, Götter ärgern, Gold einsammeln, Steuern erheben – in dem Aufbau-Strategiespiel **Pharao** und dessen Add-on **Kleopatra** können sie fast alles aus dieser Aufzählung.
Vivendi Universal | ca. € 33,- — **81**

EFT: Operation Icebreaker
Eurofighter Typhoon, eine der wenigen guten Flugsimulationen der letzten Zeit, gibt's zusammen mit dem Add-on **Operation Icebreaker** zum Sparpreis von 25 Euro. Spannende Missionen in einem echten Karrieremodus.
Rage Software | ca. € 25,- — **87**



Play the Games Vol. 4
15 Spiele, die jeder braucht: Unter anderem **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos**.
Infogrames | ca. € 35,- — **86**



Anno 1602 Königsedition
Anno 1503 wird seit kurzem verschifft, aber dennoch dürfte das mittlerweile Bug-freie Rundum-sorglos-Paket mit **Anno 1602** und dem Add-on **Neue Inseln, Neue Abenteuer** vielen Spielern lieber sein.
Infogrames | ca. € 20,- — **85**



Die Siedler 4 Gold
Beide Add-ons, das Hauptprogramm, zwei Mini-Spiele und umfangreiches Bonus-Material geben dem Aufbau-Fetischisten die volle Wusel-Dröhnung. Genauso stellt man sich ein gelungenes Gold-Pack vor!
Ubi Soft | ca. € 50,- — **85**



Mech Collection 1.0
Microsoft bringt metallene Kampftitanen auf Ihren Bildschirm. Die Mech Collection enthält das strategische Action-Spiel **Mech Warrior 4** mitsamt des Add-ons sowie des Echtzeit-Strategie-Ablegers **Mech Commander 2**.
Microsoft | ca. € 40,- — **84**



Sudden Strike Gold
Der Nachfolger verlor sich in Details, das Original ist nach wie vor genial. Das Hauptprogramm und Add-on versprechen wochenlangen Spielspaß mit grandiosen, vergleichsweise realitätsnahen Echtzeitstrategie-Schlachten.
CDV | ca. € 45,- — **84**



Voyager – Elite Force + Add-on
Elite Force 2 steht zwar bereits in den Startlöchern, dennoch sollten Sie wegen des fairen Preises auch das Original genau ansehen: Der Ego-Shooter mit Taktik-Elementen bringt echtes Star-Trek-Feeling ins Wohnzimmer.
Activision | ca. € 30,- — **84**

Gold Games 5
15 Must-Haves: **Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk 2, Elite Force, Pro Rally 2001, Battle Isle, Freedom, Chessmaster 8000, Warlords Battlecry, Imperialismus 2, Cold Blood, Close Combat, Prince of Persia** und **Flanker 2**.
Ubi Soft | ca. € 35,- — **83**



Half-Life Generation 3
Das Power-Pack für Action-Spieler: Neben der deutschen **Half-Life**-Version enthält das Generation-3-Paket die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**.
Vivendi Universal | ca. € 30,- — **82**



NEUZUGANG

Star Trek – Action Pack
Mit **Star Trek: Armada, Armada 2, Voyager Elite Force** und dem **Elite Force** Add-on wird die Wartezeit auf **Elite Force 2** verkürzt. Das Action Pack ist eine ungewöhnliche Mischung aus Strategie- und Actionspielen.
Activision | ca. € 28,- — **81**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN



Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Medicopter 117 Vol. 3

Auch im dritten Versuch hat es der Medicopter nicht geschafft, den interessanten RTL-Serienstoff in eine akzeptable Software zu pressen. Langsam ein Fall für die Notaufnahme.

Anbieter: RTL Playtainment | Preis: € 25,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n' Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-

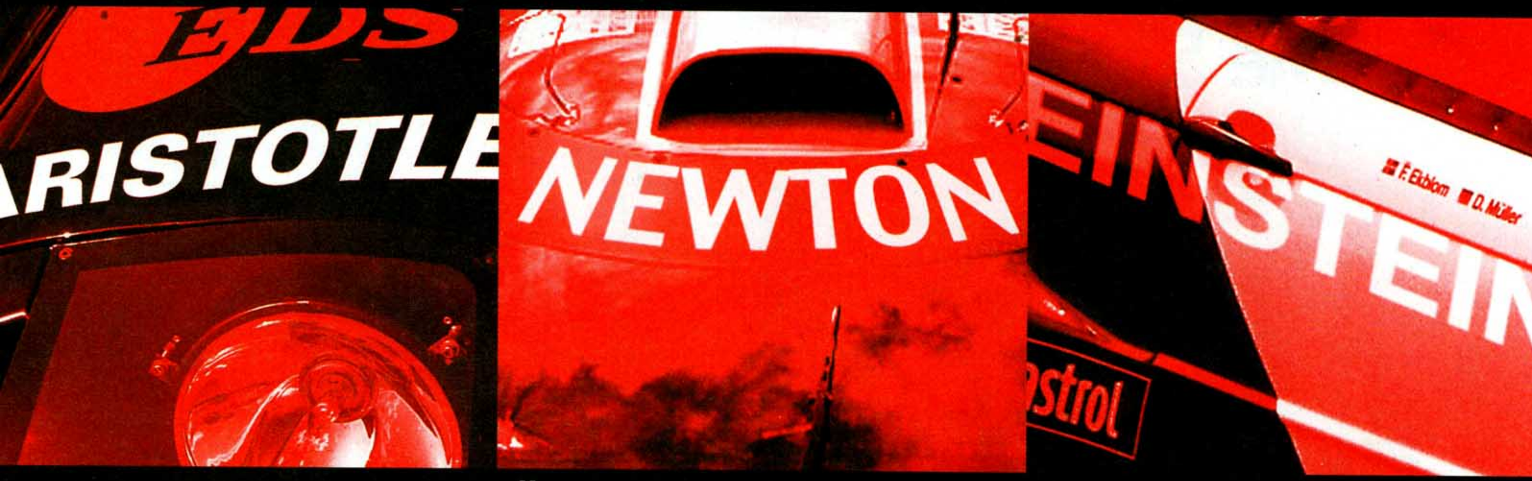
ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1914 – The Great War	70	09/02	€ 40,-
4-4-2	51	12/02	€ 40,-
Agassi Tennis Generation 2002	42	09/02	€ 30,-
Age of Mythology	92	12/02	€ 45,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	59	09/02	€ 20,-
American Conquest	75	12/02	€ 50,-
Anno 1503	??	12/02	€ 45,-
Antz Extreme Racing	42	09/02	€ 33,-
Archangel	60	11/02	€ 45,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-
Batman Vengeance	52	10/02	€ 30,-
Battle Realms: Winter of the Wolf	??	12/02	€ 30,-
Battlefield 1942	87	11/02	€ 46,-
Beachlife	74	10/02	€ 35,-
Bomberfun	62	12/02	€ 20,-
Britney's Dance Beat	20	09/02	€ 30,-
Celtic Kings	75	11/02	€ 35,-
Colobot	71	12/02	€ 30,-
Combat Flight Simulator 3	70	12/02	€ 50,-
Combat Mission 2	73	10/02	€ 40,-
Conflict Desert Storm	76	11/02	€ 35,-
Cossacks: Back to War	72	10/02	€ 35,-
Crazy Taxi	81	09/02	€ 40,-
Das Ding	83	10/02	€ 45,-
Dawn of Empire	??	12/02	€ 40,-
Delta Force Black Hawk Down	??	12/02	€ 45,-
Delta Force Task Force Dagger	61	09/02	€ 30,-
Der erste Kaiser	79	10/02	€ 40,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-
Die Siedler 4: Die neue Welt	??	12/02	€ 16,-
Die Sims: Tierisch gut drauf	71	11/02	€ 25,-
Divine Divinity	73	09/02	€ 45,-
Emergency 2	79	12/02	€ 40,-
Empire Earth – Zeit der Eroberungen	86	11/02	€ 25,-
Erik Zabel Cycling Manager 2	??	12/02	€ 45,-
Eurofighter T.: Operation Icebreaker	87	09/02	€ 25,-
Far West	??	12/02	€ 40,-
FIFA Football 2003	90	12/02	€ 50,-
Fila World Tour Tennis	47	12/02	€ 40,-
Football Mania	63	09/02	€ 40,-
Frontline Attack: War over Europe	80	11/02	€ 52,-
Galileo: The Game	31	09/02	€ 20,-
Ghost Recon: Island Thunder	79	12/02	€ 30,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-
Gut gemischt 2	38	09/02	€ 20,-
Hitman 2	85	11/02	€ 40,-
Icewind Dale 2	84	11/02	€ 40,-
Iron Storm	56	12/02	€ 45,-
KlassiKicker	10	10/02	€ 10,-
Kohan: Ahriman's Gift	77	08/02	€ 40,-
Largo Winch	77	10/02	€ 45,-
Links LS 2003	85	12/02	€ 50,-
Madden NFL 2003	90	11/02	€ 40,-
Mafia	89	10/02	€ 45,-
Micro Commandos	49	09/02	€ 35,-
Medicopter 117 Vol. 3	40	12/02	€ 25,-
Medieval: Total War	80	10/02	€ 40,-
Moto GP	70	08/02	€ 40,-
Necromania	51	11/02	€ 28,-
Need for Speed: Hot Pursuit 2	82	12/02	€ 50,-
Neocron	73	12/02	€ 45,-
Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
NHL 2003	89	11/02	€ 45,-
No One Lives Forever 2	90	12/02	€ 45,-
Operation Flashpoint: Resistance	87	09/02	€ 30,-
Platoon	80	12/02	€ 40,-
Prisoner of War	76	11/02	€ 40,-
Project Nomads	81	11/02	€ 55,-
Project Stars	61	10/02	€ 40,-
Pusher	72	12/02	€ 15,-
Red Shark	47	12/02	€ 40,-
Reise nach Nordland	??	12/02	€ 30,-
Ring 2	62	12/02	€ 40,-
Robin Hood	82	12/02	€ 40,-
Rollercoaster Tycoon 2	79	12/02	€ 50,-
Speed Challenge	64	11/02	€ 25,-
SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
Stronghold Crusader	85	11/02	€ 43,-
Syberia	67	09/02	€ 45,-
Tactical Ops: Assault on Terror	80	09/02	€ 20,-
Taz Wanted	41	10/02	€ 33,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind (dt.)	91	11/02	€ 40,-
The Italian Job	52	09/02	€ 45,-
The Partners	77	11/02	€ 35,-
Tom & Jerry in Fists of Furry	38	09/02	€ 25,-
Total Immersion Racing	??	12/02	€ 45,-
Total Victory	69	12/02	€ 20,-
Unreal Tournament 2003	92	11/02	€ 45,-
Warcraft 3	92	08/02	€ 45,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
WWE Raw	57	12/02	€ 40,-
Xtreme Air Racing	62	09/02	€ 35,-
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

TOTAL IMMERSION RACING™

DEMAND INTELLIGENT RACING



HEIZEN MIT KÖPFCHEN!

Das erste Rennspiel mit Computergegnern, die sich exakt wie echte Rennfahrer verhalten. Erleben Sie Ärger, Wut und Zorn der anderen Fahrer. Sie können nur hoffen, dass deren Rachsucht Sie nicht gerade dann trifft, wenn Sie kurz vor der Meisterschaft stehen!

Original-Rennstrecken (Hockenheim, Monza, Sebring u.v.a.), Original-Tourenwagen (Audi, BMW, Bentley u.v.a.) sowie spektakuläre Grafik!







XBOX

PC CD-ROM

www.empireinteractive.com

Razorworks



EMPIRE INTERACTIVE



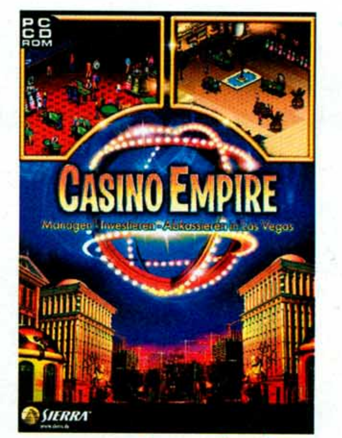
Lenken Sie die Geschicke der beliebtesten Metropole aller Glücksspieler. Sie haben das Sagen auf Ihrem neondurchfluteten »Spielplatz« in der Wüste. Erschaffen und managen Sie 8 authentische Kasinos: Bestimmen Sie Einsätze und Gehälter, engagieren Sie Stars & Sternchen und organisieren Sie attraktive Shows. Nur wenn Sie alles im Griff haben, werden Ihre Besucher zufrieden sein, wird Ihre Bilanz stimmen und der Rubel rollen!

Wie im Spiel - so auch im Leben: Mit Casino Empire haben Sie alle Trümpfe in der Hand.

















Die Sims – Deluxe Edition



SCHÖNER WOHNEN Die Deluxe Edition enthält eine Vielzahl an neuen, exklusiven Features und Inhalten.

Die Sims nähern sich im hohen Alter endlich dem Budget-Bereich.

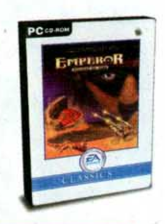
Die Deluxe Edition von **Die Sims** kombiniert das populärste PC-Spiel aller Zeiten mit dem erfolgreichen Expansion-Pack **Die Sims: Das volle Leben**. Weitere Addons sind leider nicht enthalten, immerhin aber eine Vielzahl an neuen, exklusiven Features und Inhalten. So lässt sich mit dem Sims Creator jeder denkbare Sim erstellen, individuell einkleiden, tätowieren und mit einem neuen Gesicht versehen. 25 exklusive Objekte ermöglichen es, das Wohnhaus mit zwei komplett neuen Design-Sets und Wohnobjekten auszustatten, die nur in der Deluxe Edition verfügbar sind. Zudem können die Sims nun aus einer um 50 neue, moderne und ausgefallene Kleidungsstücke erweiterten Auswahl wählen.

TESTURTEIL CLASSICS
DIE SIMS – DELUXE EDITION – 90

ENTWICKLER	ANBIETER
Maxis	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 50,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THE PARTNERS** oder **DIE SIMS** mochten.

Emperor: Die Schlacht um Dune



Der Urvater von **Command & Conquer** läutete letztes Jahr die 3D-Ära in Westwood-Spielen ein. Das Echtzeit-Strategiespiel basiert auf Frank Herberts **Dune**, in dem die Kaufmannshäuser Atreides, Harkonnen und Ordos um die Droge Spice kämpfen. Auf vier CDs finden sich spannende Missionen und zwei Stunden Video, die den Fortlauf der Geschichte in gewaltigen Bildern erzählen. Schon wegen des Preises der perfekte Zeitvertreib bis zum Release des nächsten **C&C**.

TESTURTEIL CLASSICS
EMPEROR: DIE SCHLACHT UM DUNE – 78

ENTWICKLER	ANBIETER
Westwood	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMAND & CONQUER 3** oder **DUNE 2000** mochten.

Wiggles



Ein ganzer Stamm zwergenähnlicher Wiggles wartet darauf, von Ihnen zu Macht und Blüte geführt zu werden. In diesem ungewöhnlichen Aufbau-Strategiespiel bauen Sie tief im Inneren der Erde Stollen, Kneipen und Wohnhöhlen für Ihre Anvertrauten, die bald auf gefährliche Gegner treffen: Drachen, Gnome und andere Wiggle-Stämme stehen Ihrem Expansionsdrang im Weg. **Wiggles** ist eines der meistunterschätzten Spiele des vergangenen Jahres.

TESTURTEIL CLASSICS
WIGGLES – 87

ENTWICKLER	ANBIETER
SEK.Ost	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIEDLER 4** oder **DIE SIMS** mochten.

Desperados



Auch die Cowboys im Wilden Westen mussten taktisch vorgehen – ob sie nun gut oder böse waren. So sollen Gauner vom Galgen befreit, bösen Sheriffs ein Schnippchen geschlagen oder Postkutschen überfallen werden. Das ans Echtzeit-Taktikspiel **Commandos** erinnernde **Desperados** ist eine gelungene Action aus langsamen und anspruchsvollen Passagen und actionreichen Schießereien. Der jüngste Streich der Entwickler: das in dieser Ausgabe getestete **Robin Hood**.

TESTURTEIL CLASSICS
DESPERADOS – 87

ENTWICKLER	ANBIETER
Spellbound	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROBIN HOOD** oder **COMMANDOS 2** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
NEU Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
NEU Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
NEU Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
ST: Voyager – Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Totally Strategy	Blackstar Multimedia	79	€ 25,-
NEU Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax – The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind

Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce4 MX-460) oder Ati (Radeon 7000). Kyro I und II von ST Microelectronics sind für 3D-Spiele nicht mehr empfehlenswert. Schneller, aber auch teurer, ist die DirectX-8-Riege: (Radeon 8500/LE/9000 Pro, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit kommen viele aktuelle 3D-Rollenspiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Hier ist Vorsicht geboten.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pr.
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pr.
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/ Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 80,-
Geforce2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 120,-
Geforce2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 100,-
Geforce3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 280,-
Geforce4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 100,-
Geforce4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 95,-
Geforce4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 160,-
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 180,-
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 280,-
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 350,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 420,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 280,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	400 MHz	3D Prophet 9000 64	Ca. € 150,-
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Sapphire Radeon 9000 Pro	Ca. € 130,-

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140.-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150.-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1.8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180.-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1.8
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159.-	64 MB DDR-SDRAM	250 /250 MHz (DDR)	1.9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150.-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.9
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180.-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1.9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 120.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1.9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 100.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 90.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 95.-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. €360.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.3
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 260.-	128 MB DDR-SDRAM	260 /255 MHz (DDR)	1.5
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370.-	128 MB DDR-SDRAM	300 /340 MHz (DDR)	1.5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 320.-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Radeon 9700 Pro	Connect3D	Radeon 9700 Pro	Ca. €430,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis 9700 Pro	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Ultra/650 XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 270.-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	1.6

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 180,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 170,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 290,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 540,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 480,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€600,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 550,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€605,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 70,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 66,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 53,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 51,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 74,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 120,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 149,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 129,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 134,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 154,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€30,-	12	USB	2,3

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 120,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V8170/T Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX420	99,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	109,-
V8170 DDR/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440	119,-
V8170 Pro/T +TV-out	64-DD / GF4 MX460	124,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 Ti4200	219,-
V8420/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	189,-
V8420/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	229,-
V8420S/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	249,-
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	279,-
V8440/DVI	128-DD / GF4 Ti4400	244,-
V8440/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	254,-
V8440 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	299,-
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 Ti4600	334,-
V8460 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	354,-
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	389,-
V9180/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	139,-
V9180 VideoSuite +VIVO	64-DD / GF4 MX440-8X	174,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	149,-
GF4 Pro/450 +TV-out	64-DD / GF4 MX420	74,-
GF4 Pro/600-8X GS	64-DD / GF4 MX440-8X	159,-
GF4 Pro/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 MX460	104,-
GF4 Pro/650 XP GS +VIVO	64-DD / GF4 MX460	149,-
GF4 Ultra/650	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
GF4 Ultra/650 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
GF4 Ultra/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200	189,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200	224,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti4600	399,-

3D Prophet 9700 Pro

HERCULES-Grafikkarte

ATI Radeon 9700 Pro Grafikchip, 128 MB DDR-RAM, Speicherkühlkörper, AGP 8x, TV-out, DVI, retail



SPARKLE	MB / Chip	€
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX420	69,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX440	79,-
SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 Ti4200	149,-
SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	189,-
SP7200T6 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
SP7300M4 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	139,-

MSI	MB / Chip	€
G4MX420-T +TV-out	64-DD / GF4 MX420	84,-
G4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	94,-
G4MX440-VTD8X +VIVO	64-DD / GF4 MX440-8X	144,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI ret.	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
G4Ti4200-VTD +VIVO+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	169,-
G4Ti4200-VTP +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200	184,-
G4Ti4600-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	299,-

ABIT	MB / Chip	€
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
Sil. GF4Ti4200 OTES	64-DD / GF4 Ti4200	219,-
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-
Sil. GF4Ti4600 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	369,-

HERCULES	MB / Chip	€
Prophet 9000 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9000	134,-
Prophet 9000 Pro	128-DD / Rad. 9000 Pro	169,-
9700 Pro bulk +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	439,-
9700 Pro retail +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	459,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
Rad. 9000 Atlantis bulk	64-DD / Rad. 9000	99,-
Rad. 9000 Atlantis bulk	128-DD / Rad. 9000	129,-
Rad. 9000 Atlantis Pro bulk	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
Rad. 9000 Atlantis Pro ret.	64-DD / Rad. 9000 Pro	139,-
Rad. 9700 Atlantis Pro bulk	128-DD / Rad. 9700 Pro	479,-

AOPEN	MB / Chip	€
GF3Ti200-DVI 128 +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	139,-
GF4MX420-V64 +TV-out	64-SD / GF4 MX420	84,-
GF4MX440-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX440	89,-
GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
GF4Ti4200 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-
GF4Ti4200s +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	209,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
AP64D-H +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 8500	179,-
GV-R9000 Plus +TV-out	64-DD / Rad. 9000	99,-
GV-R9000 Pro +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
GV-R9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	479,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz		74,-
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz		79,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz		89,-
Celeron® (FC2)		256	1,4 GHz		99,-
Celeron® (So478)		128	1,7 GHz		94,-
Celeron® (So478)		128	1,8 GHz		114,-
Celeron® (So478)		128	2,0 GHz		149,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		199,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		239,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		279,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz		189,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz		209,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)		512	2,5 GHz		329,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz		329,-
P4 (So478)		512	2,6 GHz		519,-
P4 (So478)	533	512	2,66 GHz		559,-
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz		669,-

AMD			normal	PIB
K6®-2 3DNow!		533 MHz	49,-	
Duron™		900 MHz	36,-	
Duron™		1,1 GHz	44,-	
Duron™		1,3 GHz	49,-	64,-
Athlon™	133	1,33 GHz	74,-	
Athlon™	133	1,4 GHz	94,-	
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	74,-	
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	84,-	99,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	99,-	114,-
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	109,-	124,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	124,-	139,-
Athlon™ XP 2100+		1,73 GHz	154,-	169,-
Athlon™ XP 2200+		1,8 GHz	194,-	209,-
Athlon™ XP 2400+		2,0 GHz	a.A.	a.A.
Athlon™ XP 2600+		2,13 GHz	a.A.	a.A.

RAM

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	19,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	37,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	74,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	49,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	79,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	169,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		179,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC1066		99,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066		199,-

SAMSUNG original					€
DIMM	128 MB	DDR	PC266		44,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		84,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		174,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		184,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400		114,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066	32 Bit	144,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	24,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	69,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	89,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266 Reg.	CL2	99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	179,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266 Reg.	CL2	199,-
DIMM	1,0 GB	DDR	PC266 Reg.	CL2	499,-

CORSAIR					€
DIMM	256 MB	DDR	PC333-222	CL2	149,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-222	CL2	269,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400-233	CL2	154,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400-233	CL2	279,-
DIMM	256 MB	DDR	PC433-244	CL2	169,-
DIMM	512 MB	DDR	PC433-244	CL2	309,-

MAINBOARDS

ASUS A7V8X

Sockel A Mainboard

VIA Apollo KT400 Chipsatz, 3x DDR-RAM PC400, 3x U-133, 2x S-ATA RAID, 6x PCI, 6x USB2.0, FireWire, ATX, Sound & LAN

€ 169,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	89,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	144,-
A7V8X +Sound+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	D	139,-
A7V8X +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	169,-
A7S333 +Sound	SoA-745	D	84,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	119,-
A7N266-C +Sound+LAN	SoA-nForce	D	129,-
A7M266-D/U Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D+	269,-
TUSL2-C +Sound	FC2-815EP	S	104,-
TR-DL Dual+VGA+LAN	FC2-3LET	S*	499,-
P4SE +Sound	So478-645	D	99,-
P4S533-E +Sound	So478-645DX	D	119,-
P4S533-E +Sound+LAN	So478-645DX	D	129,-
P4S8X +Sound+LAN	So478-648	D	144,-
P4S8X +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	So478-648	D	179,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	144,-
P4B266 SE +Sound	So478-845D	D+	124,-
P4B533 +Sound	So478-845E	D	159,-
P4B533-E +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845E	D	199,-
P4PE +Sound+LAN	So478-845PE	D	189,-
P4PE +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	So478-845PE	D	209,-
P4PE +Sound+Gbit-LAN+FW+S-ATA RAID	So478-845PE	D	219,-
P4B533-V +Sound+VGA	So478-845G	D	174,-
P4GE-V +Sound+VGA+LAN	So478-845GE	D	209,-
P4T533-C +Sound+LAN	So478-850E	R+	199,-
P4T533 +Sound+RAID inkl. 256 MB RIMM PC1066	So478-850E	R32	359,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA3 3.0 +Sound	SoA-KT333	D	69,-
K7VTA3 3.0 +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	84,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	69,-
K7S5A +Sound+LAN	SoA-735	S/D	72,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	69,-
D6VAA Dual+Sound	FC-133A	S+	89,-
P4S5A/DX +Sound+LAN	So478-645DX	D	79,-
P4S5MG/GL (µATX) +Sound+VGA+LAN	So478-650GL	S/D	74,-
P4IBASD +Sound+LAN	So478-845D	S/D	94,-
P4VXASD2 +Sound+LAN	So478-P4X266	S/D	74,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM — + : auch ECC
D : DDR-RAM — * : nur ECC Registered
R : RD-RAM — R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
KT3 Ultra2 +Sound	SoA-KT333	D	99,-
KT3 Ultra2-C +Sound	SoA-KT333	D	94,-
KT3 Ultra2-CL +Sound+LAN	SoA-KT333	D	99,-
KT3 Ultra2-R +Sound+RAID	SoA-KT333	D	119,-
KT3 Ultra2-BR +Sound+S-ATA RAID+Bluetooth	SoA-KT333	D	149,-
KT4 Ultra +Sound	SoA-KT400	D	124,-
KT4 Ultra-BSR +Sound+S-ATA RAID+Bluetooth	SoA-KT400	D	174,-
KT4 Ultra-FISR +Snd+FW+Gbit-LAN+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	189,-
KT4V-L +Sound+LAN	SoA-KT400	D	129,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	79,-
745 Ultra +Sound	SoA-745	D	84,-
648 Max-L +Sound+LAN	So478-648	D	124,-
845 Ultra-C +Sound	So478-845D	D	89,-
845E Max +Sound	So478-845E	D	114,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	D	124,-
845E Max2-LR +Sound+LAN+RAID	So478-845E	D	144,-
845E Max2-BLR +Sound+LAN+RAID+Bluetooth	So478-845E	D	169,-
845PE Max-L +Sound+LAN	So478-845PE	D	134,-
845PE Max2-R +Snd+RAID	So478-845PE	D	149,-
850E Max-L +Sound+LAN	So478-850E	R	189,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8K3AE +Sound	SoA-KT333	D	99,-
EP-8K5A2 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
EP-8K5A2+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	D	139,-
EP-8K5A2+B2 +Sound+LAN+RAID+Bluetooth	SoA-KT333	D	219,-
EP-8K5A3+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	D	149,-
EP-8K9A +Sound	So478-KT400	D	129,-
EP-8K9AI +Sound+LAN	So478-KT400	D	134,-
EP-4BEA +Sound	So478-845E	D	139,-
EP-4BEAR +Sound+RAID	So478-845E	D	149,-
EP-4G4A +Sound+VGA	So478-845G	D	139,-
EP-4G4A+ +Sound+VGA+LAN+RAID	So478-845G	D	159,-
EP-4T4AU +Sound+LAN+RAID	So478-850E	R32	199,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	69,-
GA-7VA +Sound	SoA-KT400	D	104,-
GA-7VAX +Sound+LAN	SoA-KT400	D	119,-
GA-7VAXP +Sound+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	D	154,-
GA-7DPXDW-C Dual +Sound	SoA-760MPX	D*	299,-
GA-6OXT-A	FC2-815EP	S	94,-
GA-6VTXE-A +Sound	FC2-133T	S+	79,-
GA-8SR533 +Sound	So478-645	D	87,-
GA-8ST-L +Sound+LAN	So478-645DX	D	109,-
GA-8ID533 +Sound	So478-845	S	94,-
GA-8IR533 +Sound	So478-845D	D	99,-
GA-8PE667 +Sound	So478-845PE	D	129,-
GA-8PE667 Pro +Snd+LAN	So478-845PE	D	149,-
GA-8PE667 Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-845PE	D	169,-
GA-8IG +Sound+VGA	So478-845G	D	129,-
GA-8IHXP +Snd+LAN+RAID	So478-850E	R	194,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
KT333 Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	D	109,-
KT333 Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	159,-
KT333 Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	189,-
KT400 Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT400	D	199,-
P4S Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-645	D	169,-
P4I Fire Dragon +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845D	D	179,-
P4X400 Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-P4X400	D	179,-

PC-GEHÄUSE

COOLERMASTER		€
ATC-201-SX* Midi-Tower	ATX	299,-
ATC-101-SX* Big-Tower	ATX	369,-
ATC-110-SX* Big-Tower	ATX	499,-

*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil

CHIEFTEC			€
TX-10BD Midi-Tower	ATX	350 W	134,-
TX-10BLD Midi-Tower	ATX	350 W	144,-

THERMALTAKE		€
XaserII A5000+ Midi-Tower	ATX	139,-
XaserII A6000+* Midi-Tower	ATX	199,-

LIAN-LI		€
PC-50* Midi-Tower	ATX	119,-
PC-60* Midi-Tower	ATX	169,-
PC-68* Midi-Tower	ATX	199,-
PC-70* Big-Tower	ATX	299,-
PC-71* Big-Tower	ATX	309,-

*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil

Diverse			€
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	235 W	69,-
AVANCE Desktop	ATX	250 W	79,-
A-325 Midi-Tower	ATX	250 W	49,-
A-330 Midi-Tower	ATX	300 W	59,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

Webcams

PHILIPS		€
PCVC720K	USB	39,-
PCVC730K	USB	59,-
PCVC740K	USB	79,-
PCVC750K	USB	99,-

CREATIVE	€
WebCam Pro	44,-
WebCam Pro EX	69,- L
PC-Cam 300	99,-
PC-Cam 750	154,- L

LOGITECH		€
QuickCam Express Refresh	USB	39,-
QuickCam Zoom	USB	64,-
QuickCam Pro 4000	USB	84,-
ClickSmart 310	USB	59,-
ClickSmart 420	USB	a.A.
ClickSmart 510	USB	154,-
ClickSmart 620	USB	a.A.

TERRATEC		€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
TerraCam 2move	USB	67,-

MP3-Player

ARCHOS		€
Jukebox Recorder 10	10 GB	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB	349,-
Jukebox Studio 20	20 GB	329,-
Jukebox Multimedia	20 GB	499,-
Jukebox Multimedia Photo	10 GB	529,-

CREATIVE		€
MuVo	64 MB	149,-
D.A.P Jukebox	20 GB	399,-
Jukebox 3	20 GB	449,-

SONICBLUE		€
RioVolt SP50	CD-MP3	109,-
RioVolt SP90	CD-MP3	159,-
RioVolt SP250	CD-MP3	279,-
Rio 800	128 MB	349,-
RioRiot	20 GB	419,-

TERRATEC		€
M3Po go	CD-MP3	189,-
M3Po	CD-MP3	399,-
C.A.R. 4000	40 GB	949,-

Headsets

PLANTRONICS	€
.Audio 60	34,-
.Audio 70	34,-
.Audio 90	44,-
DSP-100	69,-
DSP-300	74,-
DSP-400	79,-
DSP-500	89,-

LABTEC	€
Axis-301	19,-
Axis-302	24,-
Axis-501	24,-
Axis-002	39,-
Axis-712	59,-

TERRATEC	€
HeadSet Master	19,-
HeadSet Master 2	19,-

CREATIVE SB 5.1 Digital
PCI-Soundkarte
Anschlüsse: Line-In, 2x Line-Out, MIDI/Gameport, S/PDIF-Out, 3D Surround-Unterstützung, retail
€ 69,-

MONITORE

CRT-Monitore	kHz	Zoll / cm	€
BELINEA 103026	70	17 / 40,3	149,-
BELINEA 106095	95	19 / 45,0	254,-
DAEWOO D1720	95	17 / 40,6	179,-
DAEWOO 905DF	95	19 / 45,7	269,-
IIYAMA LS902UT	96	19 / 45,7	239,-
IIYAMA HM903DT	130	19 / 46,0	469,-
IIYAMA HA202DT	140	22 / 51,0	799,-
PHILIPS 109S20	92	19 / 45,7	269,-
PHILIPS 109P40	110	19 / 45,7	439,-
SAMSUNG 757P	96	17 / 40,6	229,-
SAMSUNG 957P	96	19 / 45,7	289,-
SAMSUNG 1100P plus	115	21 / 51,0	719,- L
SAMTRON 76BDF	85	17 / 40,6	184,-
SAMTRON 96P	96	19 / 45,7	229,-
SAMTRON 210P plus	115	21 / 51,0	519,-
SONY CPD-E430	96	19 / 45,6	459,-
SONY CPD-E530	117	21 / 50,4	854,-
SONY GDM-F520	137	21 / 50,4	1.289,-

TFT-Monitore	Zoll / cm	€
BELINEA 101536	15,0 /38,1	379,-
BELINEA 101537 silber	15,0 /38,1	389,-
BELINEA 101720	17,0 /43,2	689,-
EIZO L365	15,0 /38,0	614,-
EIZO L465	16,0 /40,6	779,-
EIZO L565	17,0 /43,0	889,-
EIZO L665	18,1 /45,9	1.339,-
EIZO-LCDs sind auch in schwarz erhältlich		
IIYAMA AX3817UT	15,0 /38,0	439,-
IIYAMA AX3818UTc	15,0 /38,0	549,-
IIYAMA AS4314UT	17,0 /43,3	649,-
IIYAMA AS4315UT	17,0 /43,3	919,- L
SAMSUNG 151BM	15,0 /38,1	579,-
SAMSUNG 171B silber	17,0 /43,2	739,-
SAMSUNG 171P silber	17,0 /43,2	899,-
SAMSUNG 181T silber	18,1 /46,0	1.149,-
SAMTRON 51S	15,0 /38,1	379,-
SAMTRON 71S	17,0 /43,2	549,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	109,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	144,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

ACER	Typ	Art	€
56 Surf	PCI	analog	29,-
128 Surf	PCI	ISDN	39,-
128 Surf	USB	ISDN	49,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-400X DSL-Router		DSL	99,-
MB-500XU DSL-Router		DSL	129,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-

Netzwerk

Netzwerkkarten	Mbit/s	Typ	€
W-LINX NetCard	10/100	PCI	9,90
W-LINX NetCard Combo	10	PCMCIA	34,-
W-LINX NetCard	10/100	PCMCIA	44,-
W-LINX NetCard	10/100	Cardbus	39,-
W-LINX Starter Kit 1 (2 Netzwerkkarten inkl. Kabel)	100	PCI	24,-
W-LINX Starter Kit 2 (2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub und Kabel)	100	PCI	69,-
3COM 3C905CX-TXM	10/100	PCI	39,-
3COM 3C905B-Combo	10/100	PCI	59,-
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	17,-
D-LINK DFE-550TX	10/100	PCI	24,-
INTEL PRO/100S retail	10/100	PCI	69,-
INTEL PRO/100S retail	Dualport	PCI	239,-
INTEL PRO/1000T retail	Gigabit	PCI	114,-

Hubs		Mbit/s	€
W-LINX Hub	5-Port	10	24,-
W-LINX Hub PS/2 Powered	5-Port	10	19,-
W-LINX Hub	5-Port	100	39,-
W-LINX Hub Mini	5-Port	10/100	44,-
W-LINX Hub	8-Port	10	34,-
W-LINX Hub	8-Port	100	54,-
W-LINX Hub Mini	8-Port	10/100	59,-
W-LINX Hub	8-Port	10/100	174,-
D-LINK DE-805TP	5-Port	10	29,-
D-LINK DE-809TC	8-Port	10	37,-

Switches		Mbit/s	€
W-LINX Switch Mini	5-Port	10/100	44,-
W-LINX Switch Mini USB Pow.	5-Port	10/100	39,-
W-LINX Switch Mini PS/2 Pow.	5-Port	10/100	39,-
W-LINX Switch Mini	8-Port	10/100	59,-
W-LINX Switch Mini PS/2 Pow.	8-Port	10/100	54,-
W-LINX Switch (+8 Netzwerkkarten)	8-Port	10/100	174,-
D-LINK DES-1005DE	5-Port	10/100	49,-
D-LINK DES-1008D	8-Port	10/100	59,-

BELINEA 106055
19" Monitor
45,5 cm, 96 kHz, TCO99
€ 269,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital bulk	PCI	22,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	69,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	39,-
SB Audigy Player bulk	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	119,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,- L
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	294,-
SB Extigy retail	USB	179,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	19,-
Gamesurround Muse 5.1 DVD	PCI	44,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	69,-
Digifire 7.1		89,- L
Game Theatre XP 7.1	PCI	119,- L

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem 512i	PCI	39,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	74,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	54,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	234,-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	174,-

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	19,-
VIDEOLOGIC Sonic Vortex 2 bulk	PCI	69,-

Lautsprecher

CREATIVE	Typ	€
SoundWorks SW320	2.1	49,-
Inspire 2.1 2400	2.1	54,-
Inspire 2.1 Slim 2700	2.1	94,-
Inspire 2.1 Digital 2800	2.1	124,-
Inspire 4.1 4400	4.1	69,-
Inspire 5.1 5100	5.1	94,-
Inspire 5.1 5300	5.1	134,-
DeskTopTheatre DTT2200	5.1	144,-
CSW MegaWorks 510D	5.1	329,-

VIDEOLOGIC	Typ	€
Sirocco Spirit	Stereo	199,-
ZXR500 silber	5.1	129,-
DigiTheatre LC silber	5.1	199,-
DigiTheatre PC	5.1	289,-
DigiTheatre silber	5.1	339,-
DigiTheatre DTS silber	5.1	579,-
DigiTheatre Decoder silber	--	169,-

LOGITECH	Typ	€
Z-540	4.1	79,-
Z-560 (THX)	4.1	249,-
Z-640	5.1	129,-

TEAC	Typ	€
PowerMax 60	Stereo	9,-
PowerMax 100	Stereo	19,-
PowerMax 200	Stereo	29,-
PowerMax 300	Stereo	39,-
PowerMax 800	2.1	69,-

KINYO	Typ	€
PS-552	Stereo	19,-
SA-222	2.1	19,-
TA-927	4.1	34,-
TW-440	4.1	49,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
29183	S-ATA	PCI		99,-
2993	FW	PCI		39,-
2994	FW	PCI		54,-
2991	FW	CardBus		69,-
2992	FW	CardBus		79,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		34,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		74,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		79,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		449,-
4300	FW	PCI	49,-	54,-
4300 Plus	FW	PCI		84,-
1430	FW	PCMCIA		119,-
3100LP	USB2.0	PCI		59,-
5100	USB2.0	PCI		64,-
1420	USB2.0	PCMCIA		89,-
3121	USB2.0/FW	PCI		129,-

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
Rocket 133S	U133	PCI		49,-
Rocket 133SB	U133	PCI		59,-
Rocket 133	U133	PCI		79,-
RocketRAID 133	U133	PCI		139,-
RocketRAID 404	U133	PCI		169,-

USB2.0/FireWire
ADVANCE Combo-Hub
intern für 5,25" Einbauschacht,
Ports extern: 4x USB2.0, 2x FireWire,
Ports intern: 1x USB2.0, 1x FireWire,
inkl. FireWire-Kabel
€ 79,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-



CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E		119,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-DP		72,-
10/40/40x	NEC NR-9100	67,-	79,-
10/40/40x	NEC NR-9100 mit schwarzer Blende	74,-	
12/32/48x	CYBERDRIVE CW058D		64,-
12/40/40x	LG GCE-8400B	74,-	77,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	119,-	129,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	69,-	79,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240 mit schwarzer Blende	72,- L	
12/40/48x	AOPEN CRW-4048		69,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012A		89,-
12/40/48x	BENQ CRW4012P		74,-
12/40/48x	LITEON LTR-40125S		74,-
12/40/48x	PHILIPS PCRW4012		74,-
12/40/48x	SONY CRX195E1	84,-	
12/40/48x	TEAC CD-W540E	87,-	89,-
12/48/48x	LITEON LTR-48125W		89,-
12/48/48x	MITSUMI CR 485E TE	94,- L	104,- L
12/48/48x	TRAXDATA CDRW481248	89,-	94,-
12/48/50x	AOPEN CRW-4850		79,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		109,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		79,-
16/48/48x	LG GCE-8480	94,-	99,-
16/48/48x	MSI MS-8348		79,-
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	84,-	94,-
20/40/48x	MITSUMI CR 485C TE	79,-	84,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	149,-	159,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 mit schwarzer Blende	149,-	
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	149,-	159,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA mit schwarzer Blende		159,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A	129,-	

CD-RW FireWire		bulk	Kit/ret.
12/40/48x	IOMEGA FireWire CDRW		239,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1		269,-

CD-R, CD-RW UND DVD MEDIEN FINDEN SIE BEI WWW.ALTERNATE.DE

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		209,-
10/24/40x	LITEON LXR-2410		179,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		219,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012U		169,-
12/40/48x	AOPEN EHW4048U		169,-
12/40/48x	CDRW USB2		149,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1		229,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1 USB2.0/FW		279,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		269,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	99,-	114,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		189,-
10/32/40/12x	PHILIPS RWDV3210	109,-	114,-
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	114,-	119,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB-1608U		249,-

CD-RW+DVD FireWire		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB-1608D		279,-

PLEXTOR PX-W4824TA

24/48/48x CD-RW

ATAPI, 4.096 KB Cache, BURN-Proof, bulk

€ 149,-

DVD-RECORDER

Intern Boxed +10,-



LITEON LTD-165

16/48x DVD-ROM

ATAPI, Ultra DMA/100, bulk

€ 54,-

DVD-RW ATAPI		€
2/1/6x	PIONEER DVR-104 bulk	339,-
2/1/6x	PIONEER DVR-A04 retail	369,-
2/1/12x	TOSHIBA SD-R5002 bulk	299,-
2/1/12x	TOSHIBA SD-R5002 retail	359,-

DVD+RW ATAPI		€
2/2/8x	AOPEN DVRW2412PRO retail	399,-
2/2/8x	HP dvd200i retail	429,-
-/2/8x	PHILIPS DVDRW208 bulk	239,-
-/2/8x	PHILIPS DVDRW208K retail	259,-
2/2/8x	PHILIPS DVDRW228 bulk	299,-
2/2/8x	PHILIPS DVDRW228K retail	329,-
-/2/8x	RICOH MP5120A-SK retail	249,-
2/2/8x	RICOH MP5125A-DP retail	299,-
2/2/8x	TRAXDATA DVD+R/RW bulk	359,-
2/2/8x	TRAXDATA DVD+R/RW retail	374,-

DVD+RW USB2.0/FW		€
2/2/8x	HP dvd200e retail	529,-

DVD-ROM & CD-ROM

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD-117	57,-	
16/40x	PIONEER DVD-117 mit schwarzer Blende	59,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,-	
16/40x	PIONEER DVD-106SZ	67,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		79,-
16/40x	SONY DDU1621	54,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		74,-
16/48x	LITEON LTD-165	54,-	57,-
16/48x	NEC DV-5800B	54,-	62,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		64,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	54,-	59,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 mit schwarzer Blende	57,- L	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	54,-	67,-

DVD-ROM FireWire		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648F		129,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
24x	NEC CD-2800 für Notebooks	29,-	
52x	AOPEN CD952E grau	29,-	
52x	ASUS CDS520		34,-
52x	LG GCR-852xB	27,-	32,-
52x	LITEON LTN52x	29,-	32,-
52x	MSI MS-8152		29,-
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152	29,-	
52x	TEAC CD-552E	37,-	42,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	27,-	34,-
56x	AOPEN CD-956E		31,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

NEC NR-9100

10/40/40x CD-RW

ATAPI, Just-Link, Mount-Rainier-Kompatibel, mit schwarzer Blende, bulk



€ 74,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VN	U-100	20,5	9 / 2.048 / 7.200	79,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	114,-
IC35L060V2	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	a.A. L
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8 / 2.048 / 7.200	149,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	184,-
IC35L120V2	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
IC35L180V2	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	419,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	72,-
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	69,-
2F030J0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	84,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	82,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	169,-
4G120J6 retail	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	174,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	269,- L
4G160J8 retail	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	329,- L
4K080K4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	114,- L
4R060J0	U-133	60,0	13 / 2.048 / 5.400	94,-
4R080J0	U-133	80,0	13 / 2.048 / 5.400	114,-
4R120J0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	199,- L
4R160J0	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	a.A. L
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	79,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	94,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	94,- L
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	149,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	144,- L
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	229,- L
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	529,- L

EXCELSTORE		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	69,-
ESJ24	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	79,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	104,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
WD800JB	U-100	80,0	8 / 8.192 / 7.200	139,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	169,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-
WD1000JB retail	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	179,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-
WD1200LB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	399,- L
WD1800LB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	429,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	479,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	499,- L

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SV0221H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	79,-
SV4012H	U-100	40,2	9 / 512 / 5.400	89,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
SV0602H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	99,-
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	149,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,- L
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	89,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	84,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	99,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	109,- L
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-

SEAGATE ST360021A

60,0 GB

9 ms Zugriffszeit, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM, Silent Drive



€ 114,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
A Beautiful Mind	ab 12	23,-
Asterix und Obelix - Mission Kleopatra	ab 6	21,-
Der Herr der Ringe - Trick	ab 12	22,-
Die Simpsons - Treehouse of Horror	ab 12	19,-
Futurama - Season 1 Box Set	ab 12	32,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-
Im Fadenkreuz	ab 16	19,-
Knallharte Jungs	ab 16	24,-
Matrix	ab 16	22,-
Ocean's Eleven	ab 12	21,-
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-
So High	ab 16	22,-
Spy Game	ab 12	24,-
Zurück in die Zukunft Trilogie	ab 12	46,-
Vanilla Sky	ab 16	24,-

Plasma-Displays		€
DAEWOO DSP 4210	42"	4.999,-
LG MZ-42 PZ24	42"	5.499,-
PHILIPS Brilliance 420P10	42"	6.999,-
SONY PFM-42B1	42"	6.999,-

WEITERE DVD-FILME SOWIE GAMES FÜR KONSOLEN AB LAGER LIEFERBAR!

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	159,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	199,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
TOSHIBA SD-220E	black o. silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	black o. silber	479,-
YAMAKAWA DVD 205	silber	99,-

Ice Age

DVD-Film

78 Minuten Spielzeit, viele Extras wie z.B. Pleiten & Pannen, entfallene Szenen & Kurzfilm

FSK: ab 6 Jahre



€ 22,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 3790



TIPPS & TRICKS

Anno 1503

„In Eurem Städtchen wohnt man gern“ – wer dieses Kompliment seiner Untertanen hört, kann sich glücklich schätzen. Denn die Einwohner bei Laune zu halten, ist nicht leicht.

Nur noch schnell die Produktionskette optimiert, ach, und die Handelsroute muss auch noch fix eingerichtet werden. Potzblitz! Schon 1:30 Uhr nachts? Kein Zweifel, in **Anno 1503** lässt es sich wunderbar siedeln und planen, lenken und wirtschaften. Was nach außen hin putzig aussieht, entpuppt sich jedoch als absolut komplexe und für Einsteiger schwer durchschaubare Wirtschaftssimulation. Im wochenlangen Dauerspiel haben wir für Sie die optimalen Siedlungsstrategien erarbeitet. Damit verwandeln Sie die ärmlichen Pioniere erfolgreich in zahlungskräftige Kaufleute. Mit einem vollständigen Forschungsbaum und den kompletten Produktionsketten erhalten Sie alle Fakten, die Ihnen das Spiel so nicht vorgibt.



No One Lives Forever 2

Bananen als Waffen? Potzblitz! Cate geht wieder auf Agentenhatz. Größer, bunter, schriller und mit allerlei Spielzeug aus dem Hause Q meistert die Top-Spionin die abwechslungsreichen Missionen rund um den Globus. Und Sie können das auch – mit unserer Komplettlösung bekommen Sie bestes Spionagematerial aus erster Hand in die Finger. Da hat H.A.R.M. wahrlich nichts mehr zu lachen.



Unreal Tournament 2003

Auf in den Kampf! Ataris neuer Ego-Shooter setzt auf beeindruckende Art und Weise neue Genremaßstäbe. Wir haben uns für Sie durch alle Levels geballert und sämtliche Tipps zusammengetragen. Neben einer genauen Beschreibung der Waffen finden Sie in unserem Artikel jede Menge Trick-Jumps, mit denen Sie schwer erreichbare Gegenstände locker vor Ihren Gegnern einheimsen können.

Age of Mythology

So macht ein Ausflug in die Sagenwelt der Antike Spaß. Ensemble Studios liefert erneut einen echten Leckerbissen für Strategiefans. Damit Sie ihn auch in vollen Zügen genießen können, haben wir für Sie die ersten zwölf Missionen detailliert gelöst. Sie erlernen das richtige Truppenmanagement und wie Sie Ihre ungewöhnlichen Einheiten wie Pegasi, Hydras und Zentauren richtig im Kampf einsetzen.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Hitman 2, Komplettlösung
2. Battlefield 1942, Multiplayertipps
3. Stronghold Crusader, Allgemeine Tipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Mafia, Komplettlösung
2. America's Army, Allgemeine Tipps
3. Morrowind, Cheats

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE

@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Zoomen in America's Army

Wie funktioniert eigentlich die Zoom-Funktion richtig im Spiel? Ich habe da immer nur die kleine Linse auf dem Bildschirm. Ich benutze noch die Standardbelegung der Tastatur.

ROCKY, PER E-MAIL



Christian Müller:
In etlichen Spielen bezieht sich die Standardbelegung auf das amerikanische Tastaturlayout. Dabei sind die Tasten Y und Z einfach vertauscht. Steht also in der Konfiguration Z, müssen Sie entsprechend die Y-Taste auf der deutschen Tastatur drücken.

Frostwyrms in Warcraft 3

Gibt es eine effektive Taktik, mit der die Gegner der Untoten die starken Frostwyrms besiegen können? Wir haben schon mit Gyrokoptern, Kopfgeldjägern und Räubern gegen die Übermacht gekämpft – ohne Erfolg!

ANDREAS UND JULIAN, PER E-MAIL



Thomas Weiß:
Ein Tipp vorneweg: Wenn Sie frühzeitig scouten, haben Sie die Möglichkeit, eine starke Frostwyrm-Produktion im Keim zu ersticken. Konzentrieren Sie in so einem Fall die Angriffe auf die Produktionsstätten. Sollte der Gegner dennoch mit Frostwyrms zum Zuge kommen, helfen Einheiten wie Hippogryphen (reiterlos), Wyvern in Kombination mit Schamanen, Kopfjäger plus Schamanen. In den Foren der Webseiten www.warcraft.de oder www.warcraft3.de finden Sie weitere Taktiken.

Schmutzige Wäsche in GTA 3

In dieser Mission soll man mit Handgranaten vier Wäschelaster zerstören. Ich versuche die Laster immer auszubremsen, aber die fahren dann immer um mich herum, so dass ich mit den Handgranaten nicht treffen kann. Was mache ich bloß falsch?

MICHAEL, PER E-MAIL



Petra Maueröder:
Versuchen Sie, den Laster von der Straße abzubringen, so dass er gegen ein Gebäude oder ein sonstiges Hindernis stößt. Springen Sie jetzt schnell aus dem Wagen und setzen Sie die Handgranaten ein. Wenn die Granaten nicht ausreichen, geben Sie dem Laster mit der Schrotflinte oder einer anderen großkalibrigen Wumme den Rest.

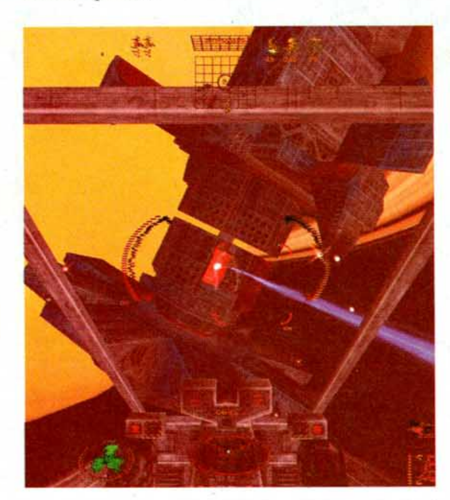
Stahlplatten in Starlancer

In der Mission, in der ich eine Ionenkanone zerstören soll, komme ich nicht weiter. Was ich auch anstelle, nichts klappt. Ich habe in einer Komplettlösung gelesen, dass ich oberhalb der Ionenkanone zuerst Metallplatten zerstören soll.

IOSIF, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:
Die Metallplatten sind leicht zu übersehen, erst recht in der Hitze des Gefechts. Mithilfe des Screenshots sollten Sie aber keine Probleme mehr haben. Das Cockpit zeigt genau auf die gesuchten Stahlplatten.



Atrributverlust in Morrowind

Ich habe mir kürzlich die deutsche Version von Morrowind zugelegt. Ein Zauberer hat mir die Glück- und Charismawerte gekürzt und ich würde gerne wissen, wie ich die ursprünglichen Werte wiederbekommen kann. Ich finde aber in keiner Magiergilde Tränke gegen die Verzauberung.

ANDREAS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:
Wenn Sie keine Tränke finden, gibt es dennoch eine Lösung. Suchen Sie den nächsten Weg zu einem Altar des Kaiserlichen Kultes. Solche Altäre finden Sie zum Beispiel in der Mondfalter-Festung bei Balmora oder in der Festung in Pelagiad. Stellen Sie sich vor einen Altar und benutzen Sie die Aktionstaste. Sie müssen (je nach Gildenzugehörigkeit) einen bestimmten Betrag zahlen und haben dann die Option „Wiederherstellen von Attributen".

Golems in Vampire

Ich komme bei Vampire: Die Maskerade nicht mehr weiter. Wie besiege ich den Golem? Ich möchte nicht die Lösung dafür haben, sondern nur einen Tipp.

ANDRE, PER E-MAIL



Dirk Gooding:
Bevor Sie sich in den Kampf mit dem Golem stürzen, ist es ratsam, Mendel, den Sohn des Rabbis, aufzusuchen. Im Gespräch mit ihm erfahren Sie die richtige Taktik gegen das Ungeheuer.

Versteckte Speicherstände

Wo sind die Savegames bei Dungeon Siege versteckt? Es ist dringend, weil ich in Kürze meinen alten PC aufgeben muss und die Spielstände auf den neuen PC übertragen möchte.

PHIL, PER E-MAIL



David Bergmann:
Dungeon Siege legt seine Spielstände auf C:\Windows\Eigene Dateien\Spielverzeichnis (Windows 98) an. Bei XP/2000 befinden sich die Dateien entsprechend in \Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Spielverzeichnis. Auch andere Spiele, wie zum Beispiel **GTA 3**, legen dort ihre Spielstände ab.

BYE-BYE, WINKEMANN

Unserem Aufruf, die letzten drei Winkemänner zu finden, sind etliche Leser nachgekommen. Hier die Standorte und die Erstmelder:

1. **Vor dem Museum in Downtown.**
   Erstmelder: Benjamin Brand
2. **Vor Morello's Bar in New Ark.**
   Erstmelder: Joachim Meyer
3. **Straße von Hoboken nach Oak Hill.**
   Erstmelder: Joachim Meyer

Für alle, die verzweifelt nach den Winkemännern suchen: Fahren Sie zum Leuchtturm. Am Leuchtturm finden Sie eine niedrige Metalltür. Rufen Sie die Karte auf und machen Sie einen Rechtsklick (Benutzen) auf die Tür. Das Programm zeigt Ihnen den Standort eines Winkemanns. Wenn Sie den Vorgang wiederholen, wird immer ein anderer Winkemann angezeigt.



Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase – Strategie- & Actionspiele – fw@pcgames.de


Petra Maueröder – Strategiespiele – pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle – Strategiespiele – rs@pcgames.de


Bernd Holtmann – Performance & Tuning – bh@pcgames.de


Christian Müller – Actionspiele – cm@pcgames.de


Thomas Weiß – Actionspiele – tw@pcgames.de

Endgegnerkampf in UT 2003

Ich bin jetzt im Singleplayer-Finale, schaffe es aber nicht, Malcom zu besiegen. Obwohl ich auf Anfänger spiele, klappt es nicht. Gibt es da vielleicht einen Trick?

GREGOR, PER E-MAIL



Ralph Wollner:
Melcom ist ein echt schwerer Brocken. Das Fiese: Er studiert Ihre Kampftechnik und passt sich an. Ihnen wird aufgefallen sein, dass es zu Beginn des Duells relativ einfach ist, ihn zu treffen. Erst ab dem fünften Frag gibt Melcom Vollgas und schlägt den Spieler sozusagen mit seinen eigenen Waffen.

Versuchen Sie, ihn zu verwirren. Nachdem Sie ihn etwa fünfmal erledigt haben und hoffentlich in Führung liegen, lassen Sie einen Kumpel ran, der anders spielt als Sie. Jetzt muss Melcom sich auf einen neuen Gegner einstellen. Damit schaffen Sie es, den Vorsprung bis zum zehnten Kill zu retten. Ohne ein Quäntchen Glück geht das aber nicht.

Mission ohne Ende in Commandos 2

Bei der dritten Bonusmission habe ich alle Gegner getötet und alle Aufträge erfüllt. Ich sitze mit allen Leuten im Auto, der Fahrer fährt. Ich weiß nur nicht, wohin ich fahren soll. Ich habe schon alle drei Wege ausprobiert.

MARTIN, PER E-MAIL



Florian Weidhase:
Die Programmierer von **Commandos** haben vorgesehen, dass man nur das Amphibienfahrzeug als Fluchtmittel benutzen kann. Vergessen Sie also den LKW und steigen Sie mit Ihren Commandos in das Amphibienfahrzeug ein. Jetzt lässt sich die Bonusmission problemlos beenden. Fahren Sie einfach den Weg, der nach Norden zum Kartenrand führt.

Blutbad in Morrowind

Bei Balmora in der Mondfalterfestung bekomme ich den Auftrag, ein Blutbad unter den finsteren Gesellen zu veranstalten. Wie löse ich jetzt aber diese Quest? Sobald ich die Leute in der Ratstaverne angreife, alarmieren sie die Wachen.

SEBASTIAN, PER E-MAIL



Stefan Weiß:
Es gibt dafür mehrere Möglichkeiten, je nachdem, wie gut Ihr Charakter in gewissen Fertigkeiten ist. Wenn Sie über eine hohe Wortgewandheit („Speechcraft") verfügen, haben Sie mithilfe der Option „Spotten" (Taunt) gute Chancen, dass die finsteren Gesellen Sie zuerst angreifen, dann zählt es nicht als Verbrechen. Falls Sie einen Magier spielen: Die Schule der Illusion bietet den Spruch „Kreatur erzürnen", der die gleiche Funktion erfüllt. Es gibt auch entsprechende Spruchrollen dafür.

Wenn gar nichts davon fruchtet, muss Ihnen das auch kein Kopfzerbrechen bereiten. Flitzen Sie nach dem Kampf sofort in die Mondfalterfestung zu Ihrem Auftraggeber, er regelt die Sache mit dem Kopfgeld und stellt Ihren guten Ruf wieder her.

Schlägerei in Mafia

Bei Level 07-06 verliere ich bei der Schlägerei mit Paulie so viel Energie, dass ich oder Paulie bei den Schusswechseln zum Schluss auf der Stelle tot sind, sobald wir 'ne Kugel abkriegen. Was kann ich nur tun?

MARCO, PER E-MAIL



Christian Müller:
Das Problem ist, dass man entweder selber hopsgeht oder Paulie zu viel Schaden nimmt. Die Entscheidung dafür fällt schon ganz zu Anfang, bei der großen Schlägerei. Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Gegner mit der Brechstange – dieser richtet am meisten Schaden an. Sehr effektiv: Greifen Sie von hinten den Gegner an, der sich gerade mit Paulie prügelt, und halten Sie die Feuertaste so lange, bis der Balken voll ist. Nach einem oder zwei solcher Schläge liegt jeder Gegner am Boden.

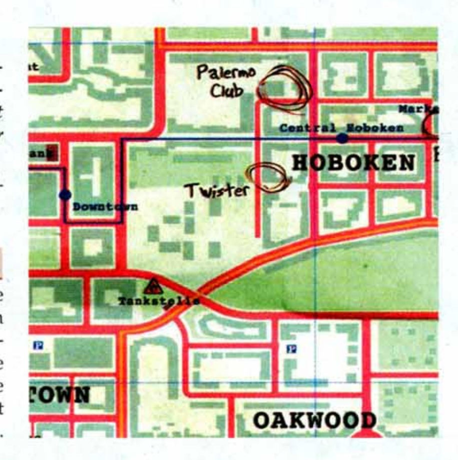
Waffenladen in Mafia

Ich habe ein kleines Problem im Free-Ride-Modus. Um Waffen zu kaufen, müsste ich zu „Yellow Pets Gunshop". Diesen finde ich aber nirgends. Auf der Karte ist er auch nicht eingezeichnet. Könnt ihr mir erklären, wie ich ihn finden kann?

FREDDY, PER E-MAIL



Dirk Gooding:
Der Waffenladen ist in Hoboken – dort, wo auf der Karte „Twister" eingezeichnet ist.



Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

Mafia

Beim großen Rennen in Mission 6 – Fairplay gibt es einen einfachen Trick, Erster zu werden. Nach der zweiten Kurve gibt es eine Abzweigung nach links. Die Sperre ist leicht zu umfahren. Lassen Sie sich von dem Hinweis, dass Sie in die falsche Richtung fahren, nicht stören. Sobald Sie von dieser Abkürzung wieder auf die Strecke kommen, wird eine Checkpointzeit eingeblendet. Drücken Sie nun die Taste für „Wieder Ausrichten" (Standard: Ziffernblock 0). Sie werden direkt vor der Ziellinie abgesetzt. Wiederholen Sie diesen Trick fünfmal und schon haben Sie das Rennen für sich entschieden.

JAN-PHILIPP KAYSER

Unreal Tournament 2003

Öffnen Sie im Spielverzeichnis den Ordner „Maps". Benennen Sie dort die Datei „VehicleDemo.ut2" in „DM-VehicleDemo.ut2" um. Jetzt ist die Karte im Deathmatch-Modus spielbar. Für einen anderen Game-Modus schreiben Sie das entsprechende Kürzel davor. Um im Spiel ins Fahrzeug einsteigen zu können, weisen Sie eine Taste zu. Diese lässt sich über die Control-Config im Spiel leider nicht einstellen. Um sie trotzdem einzustellen, öffnen Sie die Datei „User.ini" im System-Verzeichnis mit einem Texteditor. Schreiben Sie dort hinter eine beliebige Taste „use" (Beispiel: e=use).

JONAS WREDE, TIMO WOLTERS

Mafia

1. Das Nachladen bei **Mafia** dauert eine Ewigkeit. Vor allem in Kämpfen ist dies ziemlich nervig. Wer keine Lust hat, so lange zu warten, macht einfach eine Seitwärtsrolle, der Nachladevorgang wird abgebrochen und dennoch ist das Magazin voll!
2. Sollte Ihr Auto im Freie-Fahrt-Modus beschädigt worden sein, müssen Sie nicht zu Luca Bertone fahren und 2.000 Dollar für die Reparatur bezahlen – es reicht, wenn Sie einmal über die Stadtgrenze fahren. Sobald das Umland geladen wurde, ist auch das kaputte Auto wie von Geisterhand repariert.

TREKKER99

Hitman 2

Drücken Sie unmittelbar nach dem Befehl zum Einsatz der Klaviersaite oder zum Knacken eines Schlosses kurz die Taste „M" (Karte aufrufen) und schließen Sie die Karte sofort wieder. 47 ist dann mit seiner Aufgabe „fertig". Dies verschafft Ihnen unter Umständen einige wertvolle Sekunden.

FRIENDLY


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Anno 1503 Tipps

In vier Jahren hat sich viel geändert: Der Nachfolger von Deutschlands erfolgreichstem Spiel ist nun da und präsentiert sich vor allem komplex. Mehr Produkte, mehr Gebäude, größere Welten und mehr Militär. Um nicht sofort an den hohen Ansprüchen der Inselbewohner zu verzweifeln, geben wir Ihnen ein fest geschnürtes Startpaket voller Daten, Fakten und Tipps mit auf den Weg.

Grundlagen

Speichern, was das Zeug hält

Speichern Sie das Spiel sehr oft ab. Die Konsequenzen von kleinen Fehlplanungen können Sie durchaus eine halbe Stunde oder noch später einholen und zu Fall bringen. Um dann nicht auf einen Schlag die schöne Siedlung einreißen zu müssen, laden Sie lieber einen Spielstand. Um es sich noch leichter zu machen, benennen Sie Ihre Spielstände so, dass Sie auch wissen, was da geladen werden soll. Das Spiel speichert automatisch regelmäßig unter dem Namen „Lastgame" ab. Da dieser Speicherstand aber immer wieder überschrieben wird, hilft er nur bei kleineren Pannen aus der Patsche.

Einfaches Endlosspiel

Auch verdienten **Anno 1602**-Veteranen möchten wir dringend empfehlen, zunächst ein Endlosspiel auf einfachstem Niveau zu spielen. Die Änderungen im Wirtschaftssystem sind nicht immer sofort nachvollziehbar und verwirren Spieler des Vorgängers sogar mehr als **Anno**-Neulinge. Wenn Sie sich sicher fühlen, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad oder spielen Sie die Kampagne.

Kampagne nur für Experten

Die Kampagne ist wirklich nichts für Anfänger. Spielen Sie unbedingt die Tutorials und einige Endlosspiele, um nicht sofort an der Kampagne zu verzweifeln. Da die Speicherstände von Endlos- und Kampagnenspielen getrennt aufgehoben werden, können Sie in der Kampagne jederzeit eine Pause einlegen und ein Endlosspiel starten. Hinweis: Für friedliebende Städtebauer ist die Kampagne ungeeignet. Während im Endlosspiel eher selten die Waffen sprechen, kommen Sie in der Kampagne ohne Gewalt nicht zum Ziel.

Online-Hilfe

Nutzen Sie die integrierte Online-Hilfe. Hier finden Sie zu allen Stichpunkten, Gebäuden und Gütern viele wichtige Informationen. Was Ihnen die Hilfe nicht verrät, lesen Sie in unseren Tipps.

Wirtschaftsgrundlagen

Das liebe Geld

Ohne Moos nix los. Es mag banal klingen, ist aber der wichtigste Grundsatz der Wirtschaft. Da Sie Bedarfsgüter an Ihre Schützlinge verkaufen, kommt nur Geld rein, wenn auch Waren auf Lager sind. Fehlt ein Gut, kann es nicht gekauft werden. Die Bilanz verschlechtert sich. Um diesen Mangel beseitigen zu können, müssen Sie investieren. Sie sollten daher stets darauf achten, Ihre Gesamtbilanz im Plus zu halten oder möglichst schnell die Gewinnzone zu erreichen.

Der Teufelskreis der Unterversorgung

Beobachten Sie immer Ihre Lagerbestände. Die Nachfrage Ihrer Bevölkerung schwankt enorm. Besonders wichtige Güter wie Nahrung und Alkohol können Ihnen bei Unterversorgung alles kaputtmachen. Eine positive Bilanz von über 100 Talern (was schon sehr gut ist) rutscht ganz schnell weit unter null, wenn ein Bedarfsgut fehlt. Ihre Einwohner werden sauer, bilden sich eine Zivilisationsstufe zurück und Sie müssen zusehen, wie Ihr Konto im Sekundentakt schmilzt. Jetzt ist es natürlich äußerst schwer, den vorhandenen Mangel mit schwindenden finanziellen Mitteln abzustellen. Mit Glück schaffen Sie es, kurz vor dem Bankrott das Ruder noch rumzureißen.

Sensible Wirtschaft

Wo man im Vorgänger noch eine Politik der ruhigen Hand fahren konnte, muss man jetzt wie ein Schießhund aufpassen. Was gerade noch rund und sauber lief, kann im nächsten Moment schon einen fatalen Richtungswechsel nach sich ziehen. Schauen Sie stets mit Argusaugen auf die Bilanz. Legen Sie Betriebe „schlafen", die gerade nicht gebraucht werden.

Wiederholungstäter, aufgepasst!

Sie haben in **Anno 1602** alles erreicht und stürzen sich nun auf den Nachfolger. Irgendwie ist alles vertraut. Damit Sie nicht mit Vollgas in den finanziellen Ruin rasen, hier einige wichtige Tipps.

1. Weg mit den Steuern

Beneidenswert: Ihre Bewohner zahlen keine Steuern mehr. Vielmehr werden fast alle Produkte an Marktständen verkauft. Dies hat einen gravierenden Nachteil: Wenn Sie in die Miesen geraten, ist es sehr schwer, wieder auf einen grünen Zweig zu kommen. Eine kurze Steuererhöhung ist nicht möglich, die Verkaufspreise sind nicht beeinflussbar und ohne Geld können Sie nichts bauen. Da helfen nur flächendeckende Betriebsstilllegungen oder Ramschverkäufe - sofern Sie einen Abnehmer finden.

2. Jojo-Wirtschaft

Wo man im Vorgänger für große Städte schon mal eine ganze Insel voller Getreidefelder, Mühlen und Bäcker brauchte, reichen heute weitaus weniger Betriebe. Es ist nicht einmal immer ratsam, eine Produktionskette effektiv zu bauen, da die produzierten Mengen einfach zu groß sind. Da es in der Summe weniger Betriebe sind, wird zu viel produziert. Legen Sie eine Produktionsstätte still, wird viel zu wenig produziert. Sie müssen also andauernd Ihre Lagerbestände überprüfen und je nach Bedarf Betriebe an- und ausknipsen. Beispiel: Sie brauchen schon sehr früh Salz. Eine Saline produziert genug Salz für über 2.000 Kaufleute. Zu Anfang haben Sie also ständig zu viel Salz.

Bedürfnisse

Das System

Ihre Einwohner haben – je nach Entwicklungsgrad – mehr oder weniger stark ausgeprägte Bedürfnisse, die es zu befriedigen gilt. Hierbei werden zwei Kategorien unterschieden: Waren und öffentliche Einrichtungen.

Bedarfsgüter

Zu dem Grundbedürfnis nach Nahrung gesellen sich im Nu diverse andere Gelüste. Alle Waren müssen auf Lager sein und den Bewohnern über die entsprechenden Verkaufsstände zum Kauf angeboten werden. Zwar sorgt eine optimale Befriedigung der Bedürfnisse für Zufriedenheit – viel wichtiger jedoch ist, dass es automatisch Geld in die stets leeren Kassen spült.

Konsum macht reich – und glücklich

In **Anno 1602** ging es darum, die Menschen bei Laune zu halten, damit sie Steuern zahlen. Jetzt geht es nur darum, dass die Untertanen ihre sauer verdienten Taler ausgeben – das Lächeln kommt dann automatisch.

Umsatzchancen nutzen

Prinzipiell gilt: Wenn ein Gut nachgefragt wird, befriedigen Sie diese Nachfrage. Warum? Weil's Kohle bringt. Bauen Sie daher auch die nachgefragten Gebäude erst, wenn Sie tatsächlich eine Stufe aufsteigen wollen (siehe „Aufstieg"). Öffentliche Einrichtungen bringen – abgesehen vom Wirtshaus (siehe Kasten „Alkoholausschank") – keine Einnahmen. Im Gegenteil – sie kosten Geld.

Alkoholausschank

Auch wenn das Spiel es Ihnen verheimlichen möchte: Das Wirtshaus erwirtschaftet Gewinne. Der dort ausgeschenkte Alkohol wird tatsächlich an die Besucher verkauft. Sie merken dies an den gravierenden Umsatzeinbrüchen, wenn Alkohol knapp ist und das Bedürfnis nach einem Wirtshaus nicht oder nur schlecht erfüllt ist. Außerdem werden Sie feststellen, dass Ihre Untertanen erschreckend viel zechen. Sorgen Sie stets für ausreichend Alkohol! Es kommt durchaus vor, dass alle anderen Bedürfnisse erfüllt sind, man Sie aber trotzdem für den Mangel an Alkoholika hasst.

Schwankende Nachfrage

Man wundert sich oft – zu Recht – über das Konsumverhalten der kleinen Menschen. Einen Moment scheinen sich alle Bewohner in meterweise Stoffe zu hüllen, im nächsten Moment sind Tabakwaren so populär, dass man Angst hat, alle Bewohner an den Lungenkrebs zu verlieren. Die Faustregel lautet: Sie wollen alles – und zwar sofort und in rauen Mengen. Hier ist im Zweifelsfall Überschuss besser als Mangel. Mehr zur Nachfrage finden Sie unter „Aufstieg" auf Seite 152.

Bürgerverhalten

Werden alle Menschen gezeigt?

Nein. In einem Haus wohnen acht (Pioniere) bis maximal 42 Menschen (Kaufleute). Jeder Mensch auf der Straße repräsentiert jeweils sein Haus – also steht jede Figur für bis zu 42 Bewohner.

Quo vadis?

Schon auf den ersten Blick erkennt man, dass die Bewohner sehr viel in der Gegend herumlaufen. Das Ganze sieht aufgrund der vielen Menschen konfus aus, hat aber System. Jeder Bewohner hat eine Liste von Bedürfnissen. Diese sind nach ihrer Wichtigkeit geordnet. Nahrung ist das wichtigste Bedürfnis, dicht gefolgt von Kirchen- und Wirtshausbesuchen.

Wie werden die Bedürfnisse befriedigt?

Ihre Bewohner versuchen zuerst, die einzelnen Bedürfnisse einmalig zu befriedigen. Der Pionier bezieht seine Wohnung satt, das Nahrungsbedürfnis ist – für den Moment – zu 100 Prozent befriedigt. Da er aber auch Bedarf an Stoffen, Leder, Kirche und Wirtshaus hat, versucht er diese möglichst effektiv zu befriedi-

Version 1.00

Wir haben in der ersten Verkaufsversion (Version 1.00) einige Ungereimtheiten festgestellt. Bitte beachten Sie, dass diese Tipps nur Gültigkeit haben, solange diese Probleme nicht durch einen Patch behoben wurden.

1. Verkaufsstände
Sämtlichen Dokumentationen zum Trotz können Verkaufsstände überall gebaut werden. Ein Markthaupthaus muss nicht in der Nähe sein. Da es Ihre Bewohner im Gegensatz zum Vorgänger nicht schert, ob ein Marktplatz in der Nähe ihrer Behausung steht, kommen Sie mit weitaus weniger Markthaupthäusern aus.

2. Die wundersame Kirche/Universität
Im Widerspruch zum Handbuch wird jede Kapelle zur Kirche und jede Schule zur Universität, sobald das größere Gebäude auf der Insel errichtet wurde. Der Einzugsbereich spielt dabei keine Rolle.

3. Der emsige Jäger
Der Jäger ist weitaus fleißiger, als er sein sollte. Dies ist ein Bug, den Sie aber durchaus zu Ihrem Vorteil nutzen können. Aus der Jagdhütte kommen Tierhäute und Nahrungsmittel im Überfluss. Eine Gerberei ist nicht mal in der Lage, die Tierhäute eines einzigen Jägers zu verarbeiten – es bleiben jede Menge Tierhäute über. Ignorieren Sie die Tierhäute und freuen Sie sich, dass Sie mit dem emsigen Jäger quasi ein „Tischleindeckdich" haben.

4. Waffen umsonst
Buy one, get one free – wenn Sie nur eine Tonne einer Waffe vorrätig haben, können Sie in der Burg daraus zwei Einheiten produzieren. Wie? Klicken Sie schnell zweimal auf das Icon für die entsprechende Truppe. Sie werden sehen – es werden zwei Einheiten erstellt, obwohl die Waffen nur für eine reichen sollten.

gen. Er kann dabei mehrere Anlaufstellen besuchen, bevor er nach Hause zurückkehrt.

Bedürfnisse nach Hause tragen

Hört sich komisch an, ist aber so. Wenn unser Bewohner sich auf die Socken macht, um Leder zu kaufen, wird der Bedarf an Leder erst als befriedigt gewertet, wenn der Mensch wieder zu Hause ist, nicht, wenn er gekauft hat. Ebenso verhält es sich beim Besuch öffentlicher Einrichtungen. Die Erleuchtung kommt nicht beim Beten und der Suff nicht beim Trinken – der Effekt tritt immer erst zu Hause ein.

Kurze Wege

Die Prozentangabe jedes Bedürfnisses sinkt ständig. Je länger der Bewohner nun braucht, um von seinem Spaziergang wieder nach Hause zu kommen, desto weiter sinkt der Wert. Nun könnte man sagen: Wenn du schon mal da bist, kauf halt mehr ein. Das tut der Bewohner nicht – vielleicht kann er nicht so viel tragen. Also: Je kürzer die Wege, desto besser die Versorgung und somit auch der Umsatz.

Viel auf einmal erledigen

Wenn nun möglichst viele Dinge des täglichen Lebens sehr nahe beieinander stehen, kann unser Bewohner sehr effektiv seinen Bedürfnissen nachgehen. Im Beispiel unseres Pioniers heißt das: Ein Schnäpschen in der Kneipe, ein Stoßgebet in der Kapelle und auf dem Rückweg noch schnell ein paar Meter Stoff und Leder gekauft. Kehrt er nun betrunken, erleuchtet und mit vollem Einkaufskorb nach Hause zurück, ist er glücklich und seine Bedürfnisse sollten zu 100 Prozent gedeckt sein.

Wohnsiedlung

Wohngebiet

Wohnhäuser und die dazugehörigen öffentlichen Gebäude müssen stets kompakt stehen. Wirtschaftsbetriebe haben hier nichts verloren. Suchen Sie sich also eine möglichst freie, plane Fläche, in der Sie Ihre Wohngebiete anlegen. Bedenken Sie, dass im weiteren Spielverlauf immer mehr und größere öffentliche Gebäude hinzukommen. Lassen Sie also möglichst zentral eine große Fläche frei.

Brauchen Häuser Straßen?

Eigentlich nicht. Straßen sind nur als Transportweg für Produktionsbetriebe vonnöten. Bewohner, Medikus und Feuerwehr bahnen sich einen Weg zwischen den Häusern. Straßen eignen sich jedoch zur Einteilung des Geländes und dienen als Feuerschneisen (siehe: Was tun, wenn's brennt?). Außerdem sieht eine Stadt ohne Straßen steril und langweilig aus – das Auge spielt schließlich mit.

Öffentliche Gebäude

Auch wenn ein Haus im Einzugsbereich eines öffentlichen Gebäudes steht, stellt dies noch lange nicht die Versorgung sicher. Besonders in den Außenbereichen haben die Menschen einen sehr langen Weg. Bauen Sie die öffentlichen Einrichtungen so, dass möglichst viele Bewohner einen kurzen Weg haben.

Verkaufsstände

Eigentlich kann man kaum genug Stände haben. Wenn ein Gut in einem Haus nicht optimal vorhanden ist, sollten Sie einen neuen Stand in die Nähe bauen. Beispiel: Haus X hat einen Stoff-Wert von 85 %. Da würde jetzt jeder sagen: Super! Klar, die Versorgung ist gut. 100 % sind jedoch möglich – Sie verschenken 15 % Umsatz.

Feuer und Pest

Was tun, wenn's brennt?

Die allseits beliebte Feuerwehr muss in der Schule erforscht werden, bevor sie gebaut werden kann. Das heißt: Bevor Sie nicht wenigstens 50 Siedler beherbergen (Voraussetzung

Verfügbarkeit von Gebäuden

Hinter den Technologien finden Sie die jeweiligen Gold- und Wissenskosten in Klammern.

Pioniere

30	Kleine Festung
80	Wirtshaus
125	Kapelle, Kapelle, Salzmine, Saline

Mögliche Forschung

Medikus (200/50)
Brunnen (50/5)
Feuerwehr (50/5)
Weberei (300/20)
Tiefer Brunnen (200/20)
Kavallerie (100/7)
Bogen (120/8)
Lanzen (200/10)
Gehärtete Pfeilspitzen (250/10)
Gefiederter Schaft (250/10)
Katapult (200/15)
Armbrust (150/15)
Schiffskanone (300/18)
Brandpfeile (250/20)
Reichweite Armbrust (150/20)
Mittleres Handelsschiff (400/25)
Verstärkte Infanterierüstung (100/25)
Verstärkte Kavallerierüstung (100/25)
Muskete (500/30)
Steinbrücke (200/30)
Amtsgericht (200/30)
Mittleres Kriegsschiff (600/40)
Radschloss (500/40)
Große Erzmine (500/40)
Großes Handelsschiff (800/50)
Doppelt verstärkte Infanterierüstungen (300/50)
Doppelt verstärkte Kavallerierüstungen (300/50)
Schwerter (100/7)
Belagerungsturm (100/5)

Siedler

25	Hanfplantage, Seilerei, Kleine Werft
50	Pflasterstraße, Rinderfarm, Fleischerei, Steinbruch, Steinmetz, Mauer, Maueraufgang, Kleines Stadttor, Wachturm, Schule
80	Gewürzplantage, Tabakplantage, Tabakverarbeitung, Tabak- & Gewürzstand, Erzmine, Kleine Erzschmelze, Schmied, Rüstungsbauer
120	Rüstungsbauer
240	Kirche
360	Hopfenfarm, Brauerei

Bürger

120	Öffentlicher Platz, Baumwollplantage, Mittlere Festung
200	Getreidefarm, Mühle, Bäckerei, Zuckerrohrplantage, Rumbrennerei, Großes Stadttor
400	Galgen, Universität, Indigoplantage, Seidenplantage, Färberei, Kleidungsstand, Marmorsteinbruch, Marmorsteinmetz
600	Bibliothek, Badehaus, Kanonengießerei, Walfänger, Transiederei, Lampenölstand, Köhlerei
1100	Pelztierjäger, Schneiderei, Große Erzschmelze

Großes Kriegsschiff (1000/60)
Kanone (1000/60)
Bibliothek (2000/60)
Schnelle Heilung (500/60)
Verstärkter Rumpf (1000/70)
Genormte Kaliber (Kanone) (1500/70)
Nur mit Bibliothek:
Explosivgeschosse (1800/80)
Mörser (1200/80)

Kaufleute

250	Großes Wirtshaus, Prunkbrücke, Große Werft, Große Festung
750	Weingut, Goldmine, Edelsteinmine, Goldschmied
1500	Blumenbeet, Pavillon, Theater, Zierhecke, Zierhecke Eingang
1900	Aristokratenwohnhaus, Schmuckstand, Weinstand

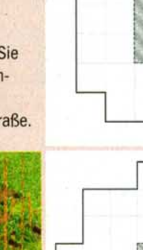
Explosivgeschosse (1800/80)
Mörser (1200/80)
Nur mit Bibliothek:
Mörserpulver (2000/100)

Felder für Profis

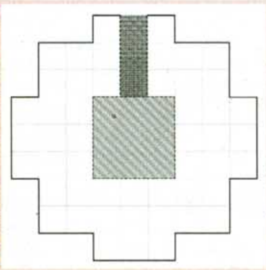
Jedes Feld wächst, ohne dass der dazugehörige Betrieb gebaut wurde. Dieses Phänomen können Sie ausnutzen, um mächtig Geld zu sparen.

Es braucht etwas Übung und Geschick, die Felder für eine Plantage optimal anzulegen, obwohl das Gebäude noch gar nicht da ist. Der Aufwand lohnt sich jedoch. Oft genug kommt es vor, dass man ganz dringend noch eine Tabak- oder Gewürzplantage bauen will und dann kein Geld mehr für die Felder hat. Die Plantage steht dann völlig überflüssig in der Gegend rum. Bauen Sie das Gebäude jedoch erst, wenn alle Pflanzen schon gewachsen sind, dann kann die Produktion sofort losgehen.

1. Wählen Sie die Farm oder Plantage aus und suchen Sie einen geeigneten Bauplatz.
2. Bauen Sie das Gebäude nicht, sondern halten Sie es wie eine Schablone an.
3. Achten Sie bei Farmen, die einen Straßenanschluss bekommen sollen, auf den Eingang.
4. Suchen Sie sich einen markanten Punkt, an dem Sie mit dem ersten Feld loslegen.
5. Pflanzen Sie die Felder, indem Sie sich an unser Schema halten - lassen Sie dabei die Mitte für das Gebäude (3x3 Felder) sowie den etwaigen Straßenanschluss frei.
6. Sobald die Pflanzen gewachsen sind, bauen Sie das Gebäude und die Straße.







Kurz und knackig

Viele kleine Kniffe machen das Leben in der Welt von **Anno 1503** einfacher.

- Ihr Lager quillt über? Nutzen Sie ein Schiff als mobiles Lager.
- Verbrauchen Sie nach Möglichkeit das in der Schule beziehungsweise Universität angehäufte Wissen. Es steigt nicht über den jeweiligen Maximalwert.
- Ein Doppelklick auf ein Gebäude (Markthaupthaus, Feuerwehr, Kirche, Wirtshaus, Medikus etc.) zeigt den gesamten Einzugsbereich aller Bauwerke dieses Typs an.
- Die Weideflächen von kleinen Farmen, Rinder- und Schaffarmen können sich überlappen. Trotzdem haben die Betriebe volle Auslastung. Achten Sie beim Abstand auf den Fruchtbarkeitsbalken.
- Buchten und enge Seestraßen lassen sich „überqueren", sofern der Einzugsbereich eines Kontors bis an das gegenüberliegende Ufer reicht - dort lässt sich dann ein weiteres Kontor bauen.



- Besonders für das Kontor der Hauptinsel gilt: Bauen Sie nach Möglichkeit in einer Bucht. So können Sie sich mit Kanonentürmen an der Küste besser vor feindlichen Schiffen schützen.
- Angebot und Nachfrage schwanken ständig. Überprüfen Sie daher stets Ihre An- und Verkäufe im Kontor.
- Wenn ein Konkurrent stets das gleiche Produkt nachfragt, parken Sie ein Schiff mit knallvollen Laderäumen vor seinem Kontor. Verkaufen Sie so viel wie möglich. Dann warten Sie einfach, bis er wieder etwas kauft. So werden Sie Ihren Krempel einfach los und es kommt Ihnen keiner zuvor.
- Auch wenn es nicht angezeigt wird: Alle Schiffe haben, wie Militäreinheiten, laufende Kosten (diese werden zu den Militärkosten gerechnet).
- Wenn eines Ihrer Schiffe nutzlos und ohne Ladung vor Anker liegt, hissen Sie die weiße Flagge. Die Piraten zeigen dann keinerlei Interesse und schießen auch nicht auf Sie.
- Wenn Sie im Clinch mit einem Konkurrenten stehen, achten Sie darauf, seine Inseln weiträumig zu umfahren. Passen Sie auch Ihre Auto-Routen an.
- Ändern Sie die Wegpunkte von automatischen Handelsrouten so, dass die Schiffe nicht so nah am Land fahren. Das ewige Zickzack-Gefahre kostet Zeit und somit Geld.
- Benennen Sie Ihre Städte und Schiffe nach der jeweiligen Funktion. Zugegeben: Tabak/Seide ist kein schöner Schiffsname - aber so finden Sie in der Schiffs- bzw. Städteliste schnell und einfach, was Sie suchen.
- Bei großen Inseln lassen sich die Wege von Transportschiffen durch den Bau von mehreren Kontoren an den jeweiligen Küsten enorm verkürzen. Beispiel: Ihr erstes Kontor liegt im Süden. Ein Schiff pendelt per automatischer Handelsroute zwischen einer Insel im Nordmeer und Ihrer Hauptinsel. Wenn Sie nun im Norden der Insel ein Kontor errichten, muss das Schiff nicht auf jeder Tour rund um die Insel gurken.

für die Schule), sind Sie etwaigen Feuersbrünsten schutzlos ausgeliefert. Sollte vor der Erfindung der Feuerwehr ein Haus brennen, hilft nur eins: Reißen Sie das Haus ab, um eine Ausdehnung des Feuers zu verhindern.

Tatütata

Die **Anno**-Feuerwehr ist höchst effektiv. Sie löscht jedes Feuer im Einzugsbereich und verhindert so, dass Flammen auf benachbarte Gebäude übergreifen. Im wahrsten Sinne des Wortes brenzlig wird's erst, wenn mehrere Brände auf einmal wüten. Irgendwann breitet sich das Feuer schneller aus, als die Feuerwehr löschen kann. Als Vorsichtmaßnahme baut man die Feuerwehren so, dass ihre Einzugsbereiche sich großzügig überlappen. Wenn es ganz hart kommt, stoppen nur Lücken (zum Beispiel Straßen) zwischen den Häusern eine weitere Ausbreitung des Flammenmeers.

Der schwarze Tod

Die Pest kann ganze Bevölkerungsschichten ausrotten. Glücklicherweise ist ein Kraut – nämlich das Heilkraut – gegen diese Bedrohung gewachsen. Erforschen Sie so früh wie möglich (50 Wissenspunkte) den Medikus. Um stets vor der Pestgefahr gefeit zu sein, müssen große Mengen Heilkräuter auf Lager liegen. Der Medikus verbraucht Unmengen der heilsamen Pflanzen bei der Behandlung seiner Patienten. Wenn Ihr Lager voll mit Kräutern ist und Sie daher die Heilkräuterplantage stillgelegt haben, vergessen Sie nicht, diese nach einer Pest wieder zu aktivieren, um die Vorräte aufzustocken.

Auf Entdeckungsreise

Eine gute Startinsel finden

Wenn Sie ein Spiel starten, speichern Sie es sofort ab. Nun können Sie sich in aller Ruhe auf die Suche nach der optimalen Insel machen. Denken Sie daran: Bodenschätze werden nur gefunden, wenn der betreffende Berg im Einzugsbereich eines Kontors oder Markthaupthauses steht oder der Scout den Berg untersucht hat. Sobald Sie die Lage sondiert haben, laden Sie den Spielstand und fahren direkt zu der gewählten Trauminsel. Das spart Zeit und verhindert, dass ein Konkurrent Ihnen die besten Inseln vor der Nase wegschnappt.

Wie sieht eine gute Insel aus?

Ihre Hauptinsel sollte auf jeden Fall möglichst groß sein und nordisches Klima haben. Hier wachsen Heilkräuter und Hopfen – sehr wichtige Rohstoffe. Obendrein müssen Sie sich ein Erz- und Salzvorkommen sichern, idealerweise natürlich direkt auf der Hauptinsel.

Konkurrenten finden

Bevor Sie ewig in der Gegend herumsegeln, können Sie alle Mitspieler gezielt finden. Schauen Sie sich die Inseln genau an – dort, wo große Waldflächen gerodet sind, hat jemand gesiedelt. Suchen Sie einen bestimmten Spieler? Kein Problem – orten Sie auf dem Meer ein Schiff des Spielers und verfolgen Sie es. Dort, wo es länger stehen bleibt und die Segel refft, ist ein Kontor. Decken Sie möglichst bald die gegnerischen Siedlungen auf – es ist immer gut zu wissen, was die anderen Spieler so treiben. Außerdem finden Sie so Handelspartner.

Erkundungstour

Besonders zu Beginn eines Spiels steht Ihr erstes Schiff ungenutzt in der Gegend herum. Suchen Sie die Inselwelt nach wichtigen Nährböden und seltenen Rohstoffen ab. Bedenken Sie, dass Sie früher oder später Anbaugebiete für Tabak, Gewürze, Wein, Baumwolle, Zuckerrohr, Seide und Indigo benötigen. Außerdem brauchen Sie Zugang zu je einem Gold-, Edelstein- und Marmorvorkommen.

Plätze reservieren

Nehmen wir an, Sie finden ein wichtiges Eiland mit Gold und Edelsteinen. Da Sie diese Bodenschätze erst sehr spät brauchen, bauen Sie ein Kontor und bringen Sie die Vorkommen in Ihren Einzugsbereich. Solange Sie es nicht mit bösartigen Gegnern zu tun haben, ist dieser Ort nun „reserviert". Ebenso verfahren Sie bei guten Anbaugebieten, die Sie in Zukunft brauchen werden.

Die Zivilisationsstufen

Baumaterial: Die angegebenen Mengen Baumaterial werden beim Aufstieg in die nächste Stufe verbraucht. **Gefettete** Waren und Gebäude sind Voraussetzung für den Aufstieg. Aristokraten-Häuser müssen gebaut werden und entwickeln sich nicht aus der Zivilisationsstufe „Kaufleute".

	Bewohner	Werkzeuge	Holz	Ziegel	Marmor	max. Wissen	Nachgefragte Waren	Nachgefragte Gebäude
Pioniere	8	1	4	0	0	0	Nahrung, **Leder, Stoffe, Salz**	**Wirtshaus, Kapelle**
Siedler	15	2	2	4	0	50	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz, **Gewürze, Tabakwaren**	Wirtshaus, Kapelle, **Kirche**
Bürger	28	5	5	4	0	70/80	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren **Lampenöl, Seidenstoffe**	Wirtshaus, Schule, Kirche **Badehaus, Universität**
Kaufleute	42	Gebäude kann nicht weiter aufsteigen				90/100	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren, Lampenöl, Seidenstoffe	Wirtshaus, Schule, Kirche, Badehaus, Universität
Aristokraten	30	12	10	20	5	90/100	Nahrung, Kleidung, Schmuck, Wein	Kirche, Badehaus, Theater, Parkanlage

Markthäuser & Kontore



Produktionsbetriebe

Infrastruktur

Alle Waren werden – Straßenanschluss vorausgesetzt – vom Marktkarren abgeholt und eingelagert. Bei vielen Betrieben und wenigen Markthaupthäusern kann es dabei zu Engpässen kommen. Wenn Sie beobachten, dass die Lager der Produktionsbetriebe ständig voll sind, müssen Sie dringend weitere Markthaupthäuser bauen.

Transport

Betriebe, die zur Herstellung ihrer Produkte Rohstoffe benötigen, holen sich diese entweder direkt beim Hersteller oder in einem Markthaupthaus. Ist weder der Rohstofflieferant noch ein Markthaus in der Nähe, wird der Betrieb auch vom Marktkarren beliefert.

Gleiches Produkt, mehrere Betriebe

Einige Produkte können von mehreren Betrieben hergestellt werden. Alkohol zum Beispiel wird von der kleinen Farm, der Brauerei und der Rumbrennerei geliefert. Faustregel hier ist: Je später ein Betrieb freigeschaltet wird, desto effektiver arbeitet er. Zwei Baumwollplantagen mit einer Weberei produzieren mehr Stoffe als drei Webstuben mit ihren sechs Schaffarmen.

Alte Betriebe ersetzen?

Wenn Sie auf eine effektivere Produktion umschalten, sollten Sie nicht sofort die alten Betriebe abreißen. Wenn Sie beispielsweise gerade Zuckerrohr angebaut haben, ist das noch lange kein Grund, die Hopfenfarmen einzureißen. Machen Sie erst dann Betriebe dem Erdboden gleich, wenn der Platz, auf dem sie stehen, dringend gebraucht wird.

Straßenanschluss: ja oder nein?

Wenn Sie eine Produktionskette dicht beieinander bauen können, brauchen die Rohstoffproduzenten keinen Straßenanschluss. Sollte aber der Platz nicht reichen, muss der Weg her. So werden die Rohstoffe ins Lager geschafft und können an jedem beliebigen Ort der Insel wieder herausgenommen werden. Dies hat den Vorteil, dass Sie Rohstoffproduktion und Weiterverarbeitung komplett trennen können. Achten Sie jedoch darauf: Je mehr Betriebe einen Straßenanschluss haben, desto mehr Marktkarren werden benötigt.

Optimale Verhältnisse

Ausgehend von einer Betriebseffizienz von 100 Prozent, gibt es für jede Produktionskette ein festes Verhältnis von Rohstofflieferanten zu Weiterverarbeitern. Die Webstube beispielsweise verarbeitet die Wolle von zwei Schaffarmen zu Stoff und eine Färberei braucht zwei Seiden- und eine Indigoplantage als Zulieferer, um voll ausgelastet zu sein. Ab Seite 153 finden Sie für jede Produktionskette das optimale Verhältnis.

Weniger ist manchmal mehr

Bei einigen Produkten sollten Sie aus Kostengründen getrost auf ein optimales Verhältnis pfeifen. Eine kleine Eisenschmelze liefert durchaus genug Eisen für zwei Schmiede. Was aber wollen Sie – besonders zu Beginn eines Spiels – mit zwei Schmieden? Lassen Sie lieber einen Schmied kontinuierlich arbeiten. Da Sie nun Eisen einlagern, müssen die Mine und die Schmelze abgeschaltet werden, sobald das Lager voll ist. Das ist effizienter als eine Werkzeugüberproduktion mit zwei Schmieden – dann müssen Sie nämlich noch mehr Betriebe stilllegen, wenn das Lager voll ist.

Baureihenfolge

Da Rohstoffbetriebe eine gewisse Zeit brauchen, bis die ersten Waren im Lager landen, bauen Sie den weiterverarbeitenden Betrieb erst, wenn die Rohstoffproduzenten die Arbeit bereits aufgenommen haben. Sonst steht der Weiterverarbeiter nutzlos rum und kostet nur unnötig Geld. Bei Plantagen und Farmen mit Feldern lohnt es sich – besonders bei knapper Kasse –, zuerst die Felder zu pflanzen und erst, wenn die Pflanzen Früchte tragen, den Betrieb in die Mitte zu setzen. Wie das geht, erfahren Sie im Kasten „Felder für Profis".

Bilanz

Stadt- und Gesamtbilanz

Die Stadtbilanz ist kaum von der Gesamtbilanz zu unterscheiden. Ein Klick auf einen Marktplatz oder ein Kontor offenbart stets die Bilanz der jeweiligen Insel. Viel wichtiger ist die Gesamtbilanz, die Sie im Spielermenü finden. Vorsicht – allzu leicht verwechselt man die beiden Tabellen.

Die Bilanz spielt verrückt!

Die Bilanzen werden in Echtzeit fortlaufend berechnet. Außergewöhnliche Ein- und Verkäufe verfälschen die Werte enorm. Wenn Sie also gerade 200 Tonnen Alkohol verkauft haben, ist der Bilanzwert viel zu hoch. Andersrum ist es bei Einkäufen – wer dem fliegenden Händler gerade 20 Tonnen Werkzeu-ge abgekauft hat, steht mit einem grauslichen Bilanzwert da.

Meine Einnahmen schwanken

Ihre Bewohner kaufen unregelmäßig ein – das bringt die Bilanz durcheinander. Fehlt ein Gut, sinkt Ihr Bilanzwert schnell. Das ist auch gut so – da Sie sonst nicht wüssten, dass etwas nicht glatt läuft. Bilanzwert und Lagerbestand sollten ständig überprüft werden.

Die „wahre" Bilanz

Wenn Sie nicht regelmäßig ein- oder verkaufen, können Sie die Einkaufskosten und Verkaufserlöse getrost vergessen. Stehen dort noch Werte, müssen Sie sich die Bilanz selber ausrechnen, indem Sie aus der Gesamtbilanz Militär- und Betriebskosten von den Warenerträgen subtrahieren.



GEFÄLSCHTE BILANZ Unser echter Bilanzwert müsste + 339 sein. Der Einkauf verfälscht das Ergebnis.

Aufstieg

Das Grundprinzip

Es gibt vier fortlaufende Zivilisationsstufen und die Aristokraten, die jedoch gesondert gebaut werden müssen. Sofern Baumaterial vorhanden und freigegeben ist, steigt ein Haus um eine Zivilisationsstufe auf, wenn die notwendigen Bedürfnisse erfüllt sind. Enorm wichtig ist hier, dass die Bevölkerungszahl pro Haus bei jedem Aufstieg drastisch zunimmt. Beispiel: Sie errichten nur 16 Pionierhäuser, um eine Kapelle zu bekommen (16 Häuser x 8 Bewohner = 128 Pioniere. Kapelle verfügbar ab 125 Pioniere). Aus diesen 128 Pionieren werden im Ver-

Bevölkerungsexplosion

Wie das vorangegangene Beispiel verdeutlicht, müssen Sie beim Aufstieg Ihrer Bevölkerung mit einer enormen Nachfragesteigerung zurechtkommen. Daher sollten Sie schon vor dem Aufstieg volle Lager haben, um Ihr Volk bei Laune zu halten.

Baumaterial sperren

Sperren Sie prinzipiell die Vergabe von Baumaterial im Infomodus vom Markthaupthaus. Nur so können Sie vermeiden, dass Ihnen das Volk im wahrsten Sinne des Wortes über den Kopf wächst.

Langsam aufsteigen

Speichern Sie stets ab, bevor Sie eine neue Zivilisationsstufe erklimmen. Natürlich können Sie auf einen Schlag das ganze Volk aufsteigen lassen - dies ist aber nur ratsam, wenn Sie knallvolle Lager haben. Sicherer ist es, einige Häuser aufsteigen zu lassen, das Baumaterial wieder zu sperren und genau zu beobachten, wie sich die Lagerbestände verändern.

Teure Überraschung

Das Markthaupthaus und das Kontor ändern an zwei Stellen im Spiel ihr Aussehen. Aus den Holzhütten werden ab 50 Siedlern Backsteinhäuser. Bei 220 Bürgern verwandeln sich die Lager in prunkvolle Markthallen. So weit, so gut. Leider werden die Gebäude auch teurer. Auf der rechten Bildschirmseite wird immer das Pionier-Markthaupthaus angezeigt. Die echten Kosten für den Neubau sehen Sie nur in der Leiste am unteren Bildschirmrand. Damit nicht genug. Ein Markthaus hat Betriebskosten von 10 Talern. Diese steigen in der ersten Stufe auf 15, in der zweiten auf 30 Taler an. Dies gilt auch für schon bestehende Gebäude. Beispiel: Zwölf Markthaupthäuser und ein Kontor haben in der ersten Stufe zusammen Betriebskosten von 135 Talern. In Stufe 2 sind es schon 205 Taler. Ab 220 Bürger müssen Sie noch mal 195 Taler mehr berappen - insgesamt für die gleichen Gebäude 395 Taler, also fast das Dreifache!

Der Werkzeug-Trick

Ihr Städtchen wächst und gedeiht, das Volk ist glücklich und bereit, eine Stufe aufzusteigen. Jetzt geben Sie das Baumaterial frei und kaum haben Sie sichs versehen, sind ganze Schiffsladungen von Baumaterial verbraucht und Ihre ganze Stadt sieht anders aus. Da es aber viel sinnvoller ist, schrittweise und gemächlich aufzusteigen, müssen Sie einen Trick anwenden, um Herr der Situation zu bleiben.

1. Werkzeugproduktion einstellen und warten, bis alle Werkzeuge im Lager gelandet sind.
2. Alle Werkzeuge auf ein Schiff laden.
3. Baumaterial im Markthaupthaus freigeben. Es passiert nichts, da schließlich die Werkzeuge fehlen.
4. Jetzt dosiert Werkzeuge vom Schiff wieder ins Kontor geben.
5. Es steigen nur so viele Häuser auf, wie mit der Werkzeugmenge möglich ist.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEIß

Aufgepasst

In der nächsten PC Games folgt Teil 2 der Anno 1503 Komplettlösung. xxxxxxxxxxxxxxxx

Die **Produktionsketten**

Wieviel wovon und was kostet der Spaß? Auf den folgenden Seiten finden Sie alle Produktionsketten. Da Geld stets knapp ist, haben wir auch die Gesamtkosten pro Kette für Sie errechnet. Besonders praktisch sind dabei die Mengenangaben für das Baumaterial: Wenn Sie auf einer anderen Insel Betriebe errichten wollen, können Sie gleich die richtige Menge Baumaterial auf das Schiff laden.

Nahrung aus Getreide

Getreidefarm
200 | 2 | 3 | 3 | 10/5
36 Felder zu 180 Taler
Gesamtkosten: 380 Taler

Getreidefarm
200 | 2 | 3 | 3 | 10/5
36 Felder zu 180 Taler
Gesamtkosten: 380 Taler

Mühle
300 | 4 | 3 | 3 | 16/9

Gesamtkosten Produktionskette:
2.420 | 21 | 21 | 23

Bäckerei
300 | 5 | 3 | 5 | 15/10

Mühle
300 | 4 | 3 | 3 | 16/9

Getreidefarm
200 | 2 | 3 | 3 | 10/5
36 Felder zu 180 Taler
Gesamtkosten: 380 Taler

Getreidefarm
200 | 2 | 3 | 3 | 10/5
36 Felder zu 180 Taler
Gesamtkosten: 380 Taler

Einzelversorger

Nahrung aus Wild

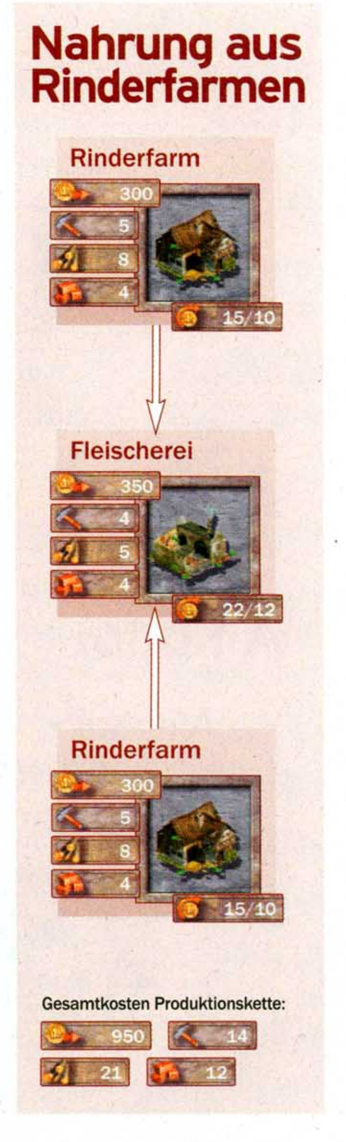
Jagdhütte
140 | 1 | 3 | 0 | 20/8

Nahrung aus Schwein

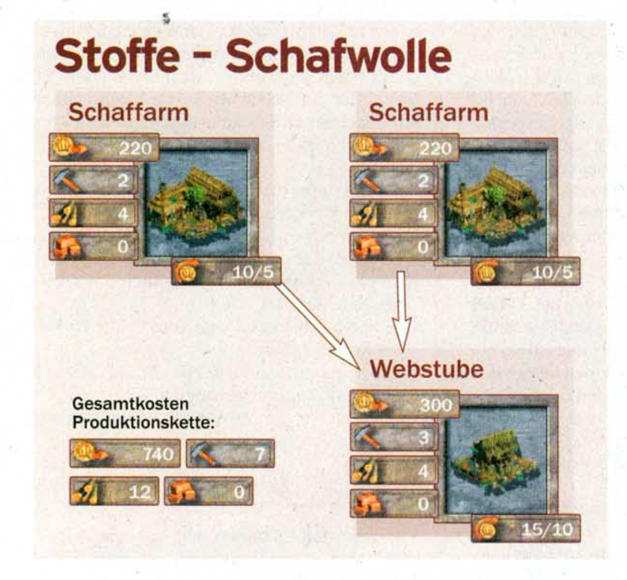
Kleine Farm
250 | 2 | 4 | 0 | 20/8
Die Weidefläche kostet nichts, lediglich Straßenanbindung ist nötig.

Nahrung aus Fisch

Fischerhütte
180 | 2 | 6 | 0 | 20/12



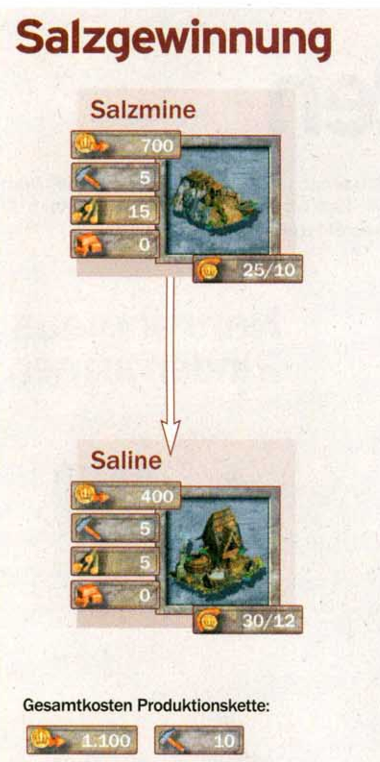
Stoffe - Schafwolle



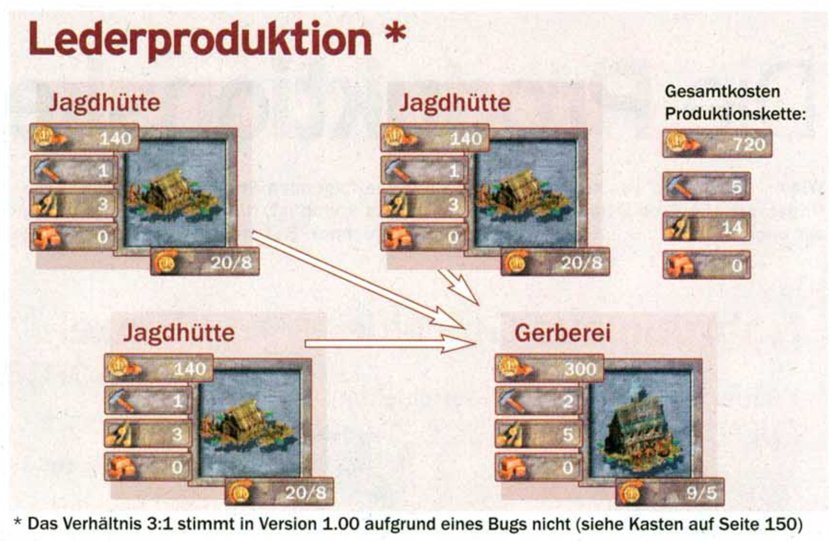
Stoffe - Baumwolle



Salzgewinnung




Lederproduktion *



* Das Verhältnis 3:1 stimmt in Version 1.00 aufgrund eines Bugs nicht (siehe Kasten auf Seite 150)

Alkohol

Alkohol - Kartoffelschnaps



Alkohol - Bier

Alkohol - Rum





Kleine Eisengewinnung





Große Eisengewinnung



Holz





Holzkohle





Tabak







Gesamtkosten Produktionskette:





Seile





Gewürze



Werkzeuge



Ziegelherstellung

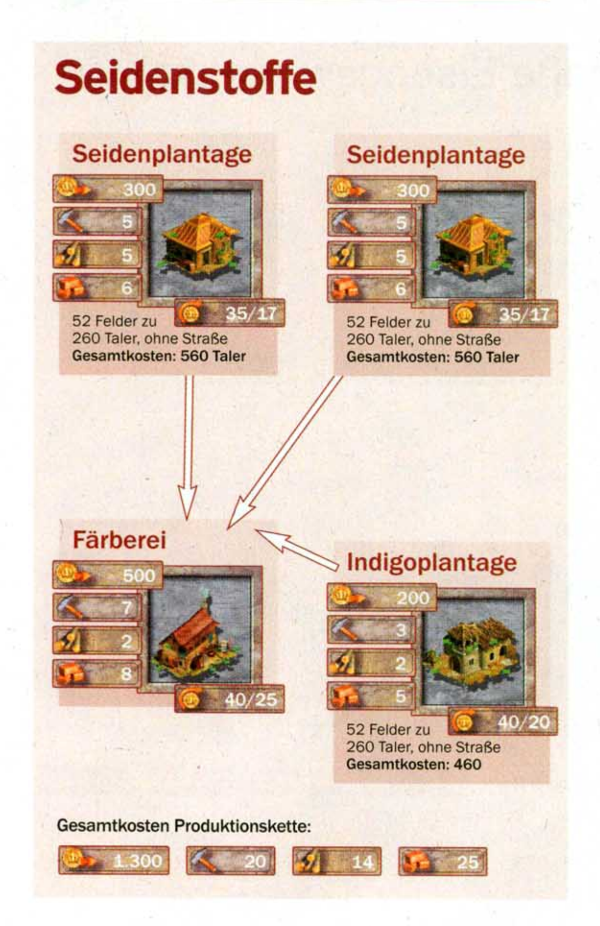


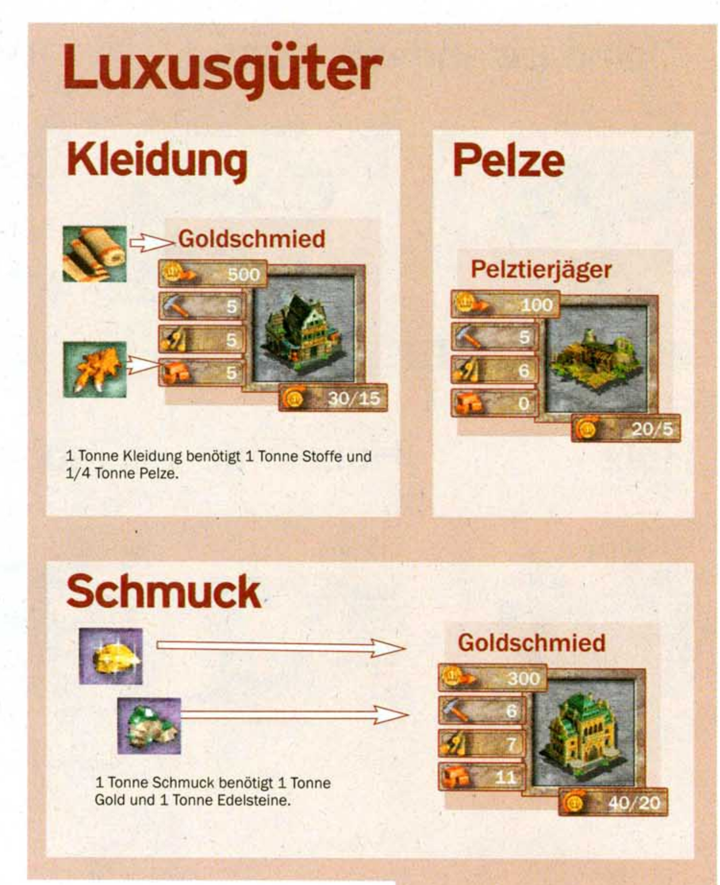
Heilkräuter

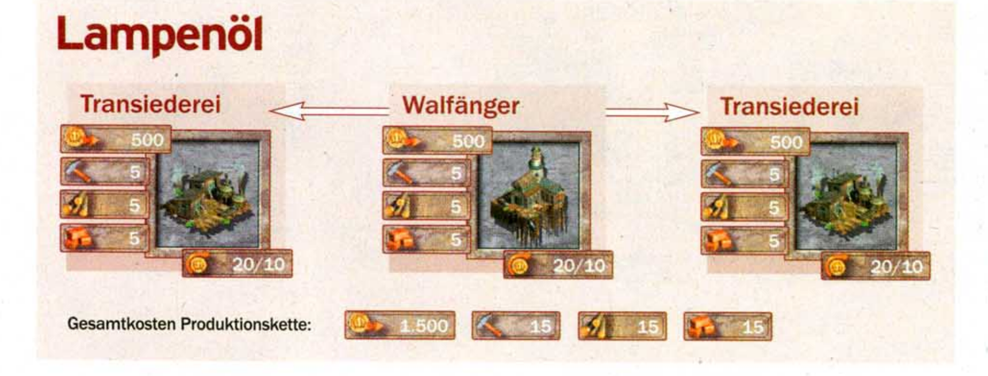


Marmorherstellung











Werften und Schiffe

Neben den Kosten sehen Sie hier auch die maximale Kanonenanzahl sowie die vorhandenen Laderäume und die Truppenkapazität der einzelnen Schiffe.

Kleine Werft
1.200 | 15 | 18 | 12 | 0/-

Werft	Schiff							
Kleine Werft	Kleines Handelsschiff	1.500	15	8	5	0	4	2
Kleine Werft	Mittleres Handelsschiff	2.500	25	10	7	4	6	2
Kleine Werft	Kleines Kriegsschiff	1.500	15	8	5	6	2	6
Kleine Werft	Mittleres Kriegsschiff	2.500	25	10	7	8	3	8
Große Werft	Großes Handelsschiff	3.500	35	15	10	6	8	3
Große Werft	Großes Kriegsschiff	3.500	35	15	10	12	4	12

Große Werft
2.000 | 20 | 20 | 18 | 0/-

A

Age of **Mythology**

„Einfach göttlich", könnte man angesichts des Szenarios im neuen Echtzeitstrategiehit ausrufen. Den Beistand der Götter aus der antiken Sagenwelt erhalten Sie im Spiel, den Beistand, um die ersten zwölf Missionen der Kampagne zu lösen, von uns.

Die Griechen

Mission 1

1. Ziehen Sie gleich zu Beginn der Mission alle Ihre Einheiten zusammen. Die Katapulte stellen Sie ab, um die schleimigen Kraken zu beseitigen. Um den Rohstoffabbau brauchen Sie sich nicht zu kümmern.
2. Sorgen Sie jedoch dafür, dass ständig neue Einheiten produziert werden. Gerade Bogenschützen sind bei der Verteidigung der Strandregion sehr hilfreich. Mit Ihrer Hauptstreitmacht vernichten Sie alle Landungstruppen. Sobald die Hauptarmee des Gegners eintrifft, erhalten Sie Verstärkungstruppen. Mit dieser Übermacht schlagen Sie die Piraten ohne weiteres in die Flucht.

Mission 2

1. Damit Ihr Ressourcenlager gefüllt wird, bauen Sie zunächst Häuser und Arbeiter. So früh wie möglich müssen Sie in die nächste Epoche aufsteigen, damit Sie Farmen bauen können. Nach Osten ist Ihre Basis gesichert. Allerdings macht der Feind sich die erhöhte Position zunutze und nimmt Ihre Arbeiter unter Beschuss. Stationieren Sie eine kleine Einheit, um dies zu verhindern. Die Alternative lautet: zwei bis drei Wachtürme bauen.
2. Im Norden und Süden errichten Sie Mauern. Hier gibt es einige Stellen, die sich dazu besonders gut eignen. Den Erstschlag auf die feindliche Basis führen Sie mit einer kleinen Flotte durch. Sobald der Hafen und die Schiffe der Ägypter zerstört sind, schicken Sie Ihr Hauptheer in die Schlacht. Machen Sie das Dorfzentrum dem Erdboden gleich und verfolgen Sie den flüchtenden Anführer.



INVASION Sieht zwar chaotisch aus, erfüllt aber seinen Zweck: Mit Ihrer Flotte decken Sie den Ansturm der Hauptarmee. Gehört die Seehoheit Ihnen, haben Ihre Soldaten auf dem Festland leichtes Spiel.

Mission 3

1. Es ist Ihre Aufgabe, die beiden Häfen zu zerstören. Folgen Sie dem Strand in Richtung Süden und bauen Sie eine Basis auf. Agamemnon wird seine Truppen direkt neben dem östlichen Hafen landen. Feuern Sie mit den Katapulten auf den Hafen. Ziehen Sie nun die überlebenden Truppen zu Ihrer Basis. Den angreifenden Schiffen begegnen Sie mit Ihren Bogenschützen, bis die Katapulte eingetroffen sind.
2. Östlich Ihres Städtchens befindet sich eine weitere Siedlung. Geben Sie den Wachtposten eins auf die Mütze. Bauen Sie möglichst früh den Tempel und eine Schmiede, damit Sie in den Epochen voranschreiten. Entscheiden Sie sich bei der zweiten Götterwahl für Dionysos. Gegen fünf bis zehn seiner Seemonster hat die Verteidigung des zweiten Hafens keine Chan-

Allgemeine Tipps

- Bilden Sie beim Basisaufbau zuerst eine große Zahl Arbeiter aus. Fangen Sie früh damit an, Gold zu schürfen.
- Der größte Teil der Arbeiter erntet Nahrung, weil Sie eine unbegrenzte Menge an Nahrung abbauen können. Geht Ihnen das Gold aus, verkaufen Sie den Überschuss an Rationen.
- Ohne eine gut gesicherte Basis fällt Ihnen der Gegner nur allzu schnell in den Rücken. Bauen Sie Mauern zwischen Wäldern und Felsen. Wachtürme dürfen auch hier nicht fehlen.
- Ihre Farmen platzieren Sie möglichst neben dem Dorfzentrum. Wenn Sie Alarm schlagen, können die Farmer direkt im Hauptgebäude unterschlüpfen.
- Achten Sie bei den Einheiten auf eine gute Truppenmischung. Auch die Fabelwesen sind sehr schlagkräftig. Es gibt nur wenig, was zehn Hydras standhält. Katapulte und andere Belagerungsmaschinen dürfen bei einem Großangriff nicht fehlen.
- Machen Sie Gebrauch von den Götterfähigkeiten. Der Heilungszauber ist oftmals die letzte Rettung in einer Schlacht.
- Scheuen Sie sich nicht, Teile Ihrer Armee auf verschiedene Hotkeys zu legen. Ihre Truppen halten ständig die Formation und warten auf die langsamen Einheiten, was beispielsweise einen schnellen Angriff der Kavallerie unmöglich macht.
- Wenn Sie Artillerie, Infanterie und Kavallerie einzeln steuern, haben Sie viel mehr taktische Möglichkeiten.



GUT GESCHÜTZT Ohne Belagerungswaffen beißt sich der Gegner an dieser Mauer die Zähne aus. Bauen Sie Mauern zwischen natürlichen Hindernissen. Schwimmen und Klettern kann der Gegner nämlich nicht.



REKORDVERDÄCHTIG Die Hydras zerstören Mauern und Gebäude in wenigen Sekunden. Mit einer solchen Macht ist die Mission schon so gut wie erledigt

ESEL, STRECK DICH Schicken Sie viele Esel zum befreundeten Dorfzentrum, um extra Gold zu kassieren. Starten Sie damit, sobald Sie einen Marktplatz errichtet haben.

ce. Bis Sie über diese Einheiten verfügen, kümmern Sie sich erstmal um Ihr Lager.

3. Die Trojaner überfallen in regelmäßigen Abständen Ihren Stützpunkt. Bogenschützen und Kavallerie geben Ihnen genug Zeit, um die nötigen Ressourcen für eine Offensive zu sammeln.

Mission 4

1. Die Belagerung von Troja nimmt ihren Lauf. Leider sind Ihnen die Goldquellen ausgegangen. Im Nordwesten der Basis ist die erste Goldmine. Eliminieren Sie die Bogenschützen und bauen Sie Wachtürme, um Ihre Arbeiter zu schützen. Kümmern Sie sich nun um die Basis und schreiten Sie in den Epochen voran.

2. Bauen Sie ein paar Schiffe, um den Strand zu schützen. Bei der Götterwahl entscheiden Sie sich wieder für Dionysos. Schützen Sie Ihre Basis mit Mauern und Türmen. Sobald die Goldmine erschöpft ist, ziehen Ihre Arbeiter samt Leibgarde nach Westen.

3. Vernichten Sie den Vorposten der Trojaner und sichern Sie das Gebiet mit Mauern und Türmen. In der westlichen Ecke der Karte ist eine Reliquie versteckt, die Ihre Kreaturen aufwertet. Wenn Sie von dort am Rand in Richtung Nordwesten marschieren, entdecken Sie eine weitere Reliquie, die Ihnen kostenlose Pegasi spendiert. Die dritte Reliquie befindet sich in der Feindbasis im Osten. Sie zu erreichen, ist allerdings den Aufwand nicht wert.

4. Bauen Sie viele Farmen und einen Marktplatz. Da Gold in dieser Mission knapp ist, tauschen Sie einfach große Nahrungsmengen gegen Gold ein. Stellen Sie jetzt eine schlagkräftige Truppe zusammen. Mit Ihren Helden, einigen Reitern und acht Hydras haben Sie leichtes Spiel, die feindlichen Verteidigungsringe zu überrennen. Die Hydras richten enormen Schaden bei den Gebäuden an.

5. Zerstören Sie das Tor im Norden, um diese Karte zu gewinnen.

Mission 5

1. Nachdem Sie Ajax aus der Patsche geholfen haben, eskortieren Sie ihn zum Lager. Ihr Volk befindet sich schon in der dritten Epoche. Lassen Sie sich mit dem Aufbau Ihrer Basis Zeit.

2. Schnappen Sie sich einen Pegasus und erkunden Sie die komplette Karte. Es sind einige strategisch wichtige Engstellen zu entdecken. Bauen Sie dort Mauern und Türme, um Ihren Stützpunkt zu schützen.

3. Im Westen sind außerdem zwei reiche Goldminen zu finden. Wenn Sie mit dem Mauerbau beginnen, stellen Sie zeitgleich eine Truppe, bestehend aus zehn Reitern, auf.

Der Feind wird mit Belagerungsmaschinen anrücken. Mit einem Ausfall der Kavallerie machen Sie die Katapulte schnell unschädlich. Die Angriffe kommen aus Norden und Osten.

4. In der südlichen Ecke der Karte befindet sich eine verbündete Basis. Schicken Sie Händlerkarawanen zu dem südlichen Dorfzentrum, um Ihren Goldvorrat zu steigern. Ist Ihr Hauptquartier gesichert und die Wirtschaft stabil, beginnen Sie mit dem Bau einer Offensivstreitkraft.

5. Mit den Helden, zehn Reitern und acht Hydras überrennen Sie die Feindbasis im Norden. Zerstören Sie alle Gebäude, die Einheiten produzieren können, um den Kampf zu gewinnen.

Mission 6

1. Der erste Teil Ihrer Aufgabe ist sehr einfach: Bauen Sie 1.000 Einheiten Holz ab und zimmern Sie damit das Trojanische Pferd zusammen. Halten Sie sich nicht mit Basisbau auf. Sammeln Sie mit einem Ihrer Helden die Reliquie am Strand ein. Benutzen Sie Ihre Nahrungsvorräte, um zusätzliche Arbeiter auszubilden.

2. Stellen Sie sämtliche Dorfbewohner zum Holzhacken ab. Haben Sie das nötige Holz gesammelt, schicken Sie alle Männer zum Bau des Pferdes.

3. Währendessen schickt Troja Kundschafter aus. Keiner dieser Reiter darf zurückkehren, um einen Bericht abzugeben. Ihre Kavallerie legen Sie auf einen Extra-Hotkey, damit Sie die flüchtenden Feinde sofort einholen können. Sollte Ihnen dennoch ein Gegner entwischen, greifen Sie auf den Blitzzauber zurück.

4. Wenn Sie sich mit dem Bau des Pferdes beeilen, haben Sie es mit nur drei Patrouillen zu tun.

5. Der zweite Teil der Aufgabe besteht darin, das Tor und die drei Festungen zu zerstören. Warten Sie mit Ihren Helden, bis die Wachen



HEIMLICH Befehlen Sie allen Arbeitern, den Bau des Pferdes zu vollenden, damit möglichst wenig Patrouillen Ihr Lager auskundschaften können.



GANZ SCHÖN HINTERHÄLTIG Bei Nacht schleichen Sie ganz heimlich an den Wachen vorbei, um das Tor für Ihre Truppen zu öffnen.



KONTROLLPUNKT Damit Sie Zugriff auf die Ressourcen dieser Basis bekommen, zerstören Sie den Kontrollturm und das Gebäude (markierte Stelle).



EXPANDIEREN Sie so früh wie möglich und eignen Sie sich das Goldvorkommen an. Schützen Sie die Mine mit einer Mauer und Türmen.

weiterziehen. Auch den Koloss müssen Sie umgehen. Erobern Sie die Belagerungstürme und öffnen Sie damit das Tor.

6. Mit den Verstärkungstruppen ist es ein Leichtes, die Festungen zu zerstören. Halten Sie die Katapulte im Hintergrund und machen Sie Gebrauch von den beiden Meteorzaubern.

Mission 7

1. Ziehen Sie nach Westen. Auf der Straße treffen Sie mehrere Schlangenwesen, die aber kein Problem für Sie darstellen. Die Zentauren befreien Sie, indem Sie alle Feinde im Umkreis kalt machen. Dasselbe gilt für die Bauern und Bogenschützen östlich der Zentauren. Sie müssen sich nun weiter vorarbeiten.

2. Erobern Sie die drei Basen. Zerstören Sie die Feindgebäude in der Mitte, um Zugriff auf Ressourcen und Gebäude zu erhalten. Da Sie nicht unbegrenzt über Rohstoffe verfügen, locken Sie die Feinde von den gut geschützten Türmen weg, um Verluste zu vermeiden.

3. Rüsten Sie in jeder Basis Ihre Armee nach. Auf jeden Fall gehören Hydras in Ihre Truppe. Wenn Sie noch genügend Holz und Gold zur Verfügung haben, bauen Sie einige Bogenschützen.

4. Im Norden wird Chiros festgehalten. Zerstören Sie das große Gebäude, das den Weg zu dem Gefangenen blockiert.

Mission 8

1. In dieser Mission müssen Sie zwei Basen verwalten. Die westliche Basis ist weniger wichtig für den Anfang. Stellen Sie dort zehn Arbeiter zum Holzfällen ab. Die östliche Basis ist für den Goldabbau und Nahrung zuständig.

2. Ein riesiger Nachteil ist, dass der Feind direkt vor Ihren Lagern Mauern errichtet hat. Die Barrieren müssen Sie niederreißen und durch eigene ersetzen. Den Vorrang hat die westliche Basis, weil sich direkt hinter der feindlichen Mauer ein große Goldmine befindet.

3. Vergrößern Sie ständig Ihre Armee, da der Gegner häufig mit Katapulten angreift. Auch die Heldin Atalanta ist mit von der Partie.

4. Nach einiger Zeit wird Ihr Widersacher sogar Meteorstürme in Ihre Basis schicken. Mit den Hydras von Dionysos ist auch diese Mission kein Problem. Schicken Sie zehn dieser netten Biester nach Norden und vernichten Sie alles, was sich Ihnen entgegenstellt. Sollten diese Einheiten die beiden Festungen nicht erreichen, bauen Sie noch mal zehn Stück, um die Schlacht zu gewinnen.

Mission 9

1. Sie betreten das Reich von Hades. Bevor Sie sich auf die Ramme stürzen, müssen noch Vorkehrungen getroffen werden. Marschieren Sie weiter und folgen Sie dem Weg nach Osten. Blockieren Sie den Tunnel mit dem Felsbrocken. Weiter nördlich befindet sich eine Löwenkreatur, die sich Ihnen anschließt. Im Norden ist ein zweiter Tunnel, den Sie blockieren müssen.

2. Jetzt ist es an der Zeit, alle Einheiten zur Ramme zu schicken. Sie erhalten viele Verstärkungseinheiten. Doch auch der Zyklop erhält Verstärkung. Die Feinde rücken aus dem Osten und aus dem Westen an. Benutzen Sie einige Zentauren, um die Angreifer zu stoppen.

Mission 10

1. In der Unterwelt können Sie auf die Hilfe der Shades nicht verzichten. Die unsichtbaren Aufklärer dienen Ihnen nicht nur als Augen, sie verfügen auch über einen vernichtenden Selbstmordangriff.

2. Schicken Sie zuerst Ihre Helden in das aufgeklärte Gebiet. Arkantos und seine Helfer sind gegen die Spezialangriffe der Fabelwesen immun. Sollte dennoch einer Ihrer Helden das Zeitliche segnen, stellen Sie Ihre Einheiten für einen Moment neben dessen Leiche, um ihn auferstehen zu lassen.

3. Marschieren Sie nach Osten und beseitigen Sie den Minotaurus. Es stoßen vier weitere Shades zu der Truppe. Am ersten Tor müssen Sie sich mit Schlangenwesen und einem Manticore auseinandersetzen. Sie kommen an eine von Lava umgebene Insel. Hier warten einige gefährliche Medusen und zwei Minotauren auf Sie. Brechen Sie die Blockade auf und schicken Sie die Shades in den Kampf.

4. Im Osten sind drei Gehörnte, die Sie unschädlich machen müssen, bevor Sie Ihren



AUSGESPERRT Der Felsbrocken verhindert, dass die feindlichen Einheiten Ihnen in den Rücken fallen. Die stehen jetzt ziemlich dumm in der Lava rum.

ENDSTATION Diese große Anzahl an Feinden können Sie mit Ihren Shades halbieren. Die restlichen Gegner erledigt Ihr Heldentrupp mit links.



SANDKASTEN Alle Arbeiter müssen bei der Ausgrabung helfen, damit das Schwert freigelegt wird, bevor Sie von den Gegner überrannt werden.



ÜBERMACHT Den schweren Angriffen halten Sie auf Dauer nicht stand. Brechen die Gegner durch die Mauern, ziehen Sie Ihre Einheiten zurück.



ÜBERRASCHUNG Nachdem Sie alle Wachen beseitigt haben, stürmt ein weiterer gegnerischer Trupp in das Gefangenenlager. Keine Chance für den Gegner.



GLÜCK GEHABT Die letzten Truppen ebnen durch die Zerstörung der Festung den Weg für die Schwertträger.



AUFERSTANDEN Für den Wächter ist es ein Kinderspiel, die anrückende Armee aufzuhalten. Postieren Sie ihn direkt vor dem östlichen Tor, damit keiner der Feinde entkommt.

Weg nach Norden fortsetzen können. Die erste Reliquie wird lediglich von zwei Manticores bewacht. Die nächste Station ist ein Rundgang, der von Cyclopen-Patrouillen wimmelt. Setzen Sie hier wieder Ihre Shades ein, um den Kampf einfacher zu gestallten. Hinter den beiden Toren lauern mehrere Mumien.

5. Kämpfen Sie sich an den Krokodilen vorbei und verstauen die zweite Reliquie in Ihrem Gepäck. Fahren Sie mit dem Schiff nach Süden. Die zusätzlichen Schiffe benutzen Sie, um den Fluss von Kraken zu säubern. Ihre Reise führt durch eine Geisterstadt. Dort gibt es keine ernstzunehmenden Gefahren. Die dritte Reliquie wird streng bewacht. Mit Ihren Shades setzen Sie so viele Wächter wie möglich außer Gefecht.

6. Im Wald treffen Sie auf eine Chimäre. Nun folgt die letzte Passage. Ein mächtiges Abwehrbollwerk stellt sich Ihnen entgegen. Setzen Sie den Gewittersturm an dieser Stelle ein und der Sieg gehört Ihnen.

Mission 11

1. Missionsziel ist es, das Artefakt auszugraben. Kümmern Sie sich weder um Basisaufbau noch um Ressourcenabbau. Stattdessen befehlen Sie allen Arbeitern, an der Ausgrabung teilzunehmen. Jetzt gilt es nur noch, den Feind fernzuhalten. Da Ihre Truppe hauptsächlich aus Bogenschützen besteht, empfiehlt es sich, das Verhalten der Einheiten auf „Position halten" zu stellen.

2. Stellen Sie Ihre Streitmacht zentral auf und verteidigen Sie die Mauern. Sollte diese Taktik nicht klappen, bauen Sie ein Dorfzentrum und produzieren Sie zusätzliche Arbeiter, die bei der Bergung des Artefakts helfen.

Mission 12

1. Bewegen Sie Ihre Truppen nach Westen. Sie finden ein besetztes Lager. Beseitigen Sie alle Gegner im Umkreis. Die Dorfbewohner und die Schwertträger lassen Sie zunächst im Dorf stehen. Ziehen Sie mit Ihrem Kampftrupp weiter. Vernichten Sie jeden Widerstand auf den Straßen.

2. Vergessen Sie nicht die Reliquie in der östlichen Biegung. Wenn der Weg zum befreundeten Lager frei ist, dann ziehen Sie die zurückgelassenen Arbeiter und die Schwertträger nach.

3. Nun beginnt für Sie ein Wettlauf mit der Zeit. Kemsyts Armee wird eintreffen und die Dörfer plündern. Beeilen Sie sich mit dem Basis- und Einheitenbau. Greifen Sie aber nicht zu überhastet an. Schicken Sie eine starke Armee nach Norden. Nehmen Sie einige Käfer und Katapulte mit.

4. Nachdem Sie die Tore überwunden haben, müssen Sie die Festung zerstören. Wenn dies geschafft ist, ist der Rest nur noch Formsache. Bringen Sie das Schwert zu dem vorgesehenen Platz in der Mitte der Basis. Der Wächter wird erscheinen und für Sie kämpfen. Mit seiner Hilfe ist es ein Leichtes, die anrückende Armee zu besiegen.

MICHAEL MEYER


COMPUTER & INTERNET
com!online
www.com-online.de

NOLF 2: Agentin in geheimer Mission

Cate Archer ist zurück - mit in ihrer Handtasche ist erneut die Lizenz zum Töten. Aber auch Liebhaber der leisen Sohle können aufatmen, denn jede Mission lässt sich auch (fast) ohne großes Geballer meistern. Wie die smarte Heldin ihr neuestes Abenteuer übersteht, verrät Ihnen unsere Komplettlösung.

Kapitel 1: Cate Archer muss sterben

Codename: Ist so eine Eingebung

Der Zettel am Brückenpfosten (linke Seite) liefert den Hinweis: Sechs Seiten des Trainingshandbuchs sind hier versteckt. Achten Sie auf folgende Fundorte:

1. Vor der Brücke an einem Baum links
2. Auf der Brücke links am Geländer
3. Am Tor rechts an der Wand
4. Im Dorf am zweiten großen Haus auf der linken Seite
5. Bei der schweren Schutzweste auf der rechten Seite
6. Vor dem Durchgang im Zaun (rechts vom zweiten Tor) an der Bretterwand

Gibt es im ersten Level schon Päckchen?

Ja, gleich hinter dem Dorfeingang ist links ein Schuppen, werfen Sie einen Blick dahinter.

Codename: Ich habe schlechte Neuigkeiten.

1. Gleich links am Zaun hängt ein Intelligence-Zettel.
2. Die zweite Ninja-Wache enthält eine Nachricht im Inventar.
3. Vor der Gabelung ist auf der Südseite ein Dekodierzettel.
4. Gabelung in nördliche Richtung: An einem Haus auf der Westseite hängt der zweite Dekodierzettel.
5. Achtung, ein Ninja-Kämpfer patrouilliert auf den Dächern an der Straße entlang.
6. Bei dem roten Hyrdant finden Sie eine Munitionskiste. Am Gebäude dahinter ist an der Südseite ein Intelligence-Zettel.
7. Etwas weiter ist an einem Baum der nächste Intelligence-Zettel.
8. Kriechen Sie in den Graben, in der westlichen Mulde befindet sich eine mechanische Katze.
9. Hinter dem Tor lauern zwei Ninja-Kämpfer, in der Hütte befindet sich ein Zettel, im Wandschrank ein Zielfernrohr.
10. Auf der Nordseite der Hütte hängt in der Nische ein Intelligence-Zettel.
11. Gabelung in südliche Richtung: In der Seitengasse gegenüber vom Süßigkeitenladen (Kranich-Schild) finden Sie den dritten Dekodierzettel.
12. In der Hütte mit dem gekippten Fenster ist ein Intelligence-Zettel an der Ostwand.
13. Der Code-Breaker ist links neben dem roten Getränkeautomat, etwas weiter am nächsten Gebäude hängt der vierte Dekodierzettel.

Die drei Briefkästen

1. Falls Sie die Dekodierzettel nicht finden, stellen Sie die Briefkästen an der Gebäudefront gegenüber vom Süßwarenladen so ein:

Grauer Briefkasten	Geschlossen
Roter Briefkasten	Offen
Blauer Briefkasten	Offen

2. Sie finden Hatori-san im nun offenen Süßwarenladen. Schnappen Sie sich dort auch das Erste-Hilfe-Kit und das Trainingshandbuch auf dem Tresen.
3. Schleichen Sie sich danach wieder zur Hütte, in der Sie das Zielfernrohr gefunden haben. Dort hängt jetzt an einem Außenpfosten der nächste Dekodierzettel. Entschlüsseln Sie ihn und kehren zu Hatori-san zurück.

Kapitel 2: Leb wohl, Spionin

Codename: Der Spion ist da!

1. Gleich am Start finden Sie eine Notiz und ein Präsent (CT-180).
2. Den ersten Kreidepfeil, den Sie verwischen sollen, finden Sie gleich, wenn Sie im Hof nach Westen blicken.
3. Halten Sie sich südöstlich, am Ende der Straße ist der zweite Kreidepfeil.
4. Westlich führt ein Durchgang in einen Garten. Durch ein offenes Fenster klettern Sie in eine Holzhütte mit einigen Flaschen darin. Stoßen Sie die Flaschen um, lockt das Gegner herbei.
5. Nordwestlich davon können Sie ein weiteres Haus untersuchen, in der Regel ist dort mindestens ein Brief (unter dem Tisch) versteckt.
6. Weiter im Norden führt Sie ein Tor zum dritten Kreidepfeil.
7. Südöstlich in den Häusern lassen sich weitere Intelligence-Gegenstände aufstöbern. Achten Sie auf jeden Fall auf den Brief neben dem Bett.
8. Im nächsten großen Eckgebäude liegt das nächste der vier optionalen Schriftstücke in der Kommode.
9. Im südöstlichen Gebäude mit dem Alarmschild neben der Tür werden Sie erneut fündig. Die Hütte gegenüber hält ein weiteres Päckchen für Sie bereit.
10. Nehmen Sie vom Haupttor (im Osten) den Balken weg, das ist später Ihr Fluchtweg.
11. Schleichen Sie ums Haus und machen Sie vorsichtig durchs Fenster Ihren Schnappschuss. Kehren Sie danach zum Ausgangspunkt zurück.

Kapitel 3: Projekt Omega

Codename: Willkommen in Sibirien!

1. Der zickige Pilot ist Ihre erste Infoquelle. Knacken Sie das Schloss und schmeißen Sie anschließend den Stromgenerator hinterm Haus an.
2. Stöbern Sie im Haus umher und betätigen Sie das Funkgerät im Hinterzimmer.
3. Die Kombination müssen Sie sich nicht merken, Cate benutzt sie am Schuppen automatisch.

Agentenfrischlinge, aufgepasst:
Sie werden sich wahrscheinlich wundern, dass nicht alle Fundorte der Gegenstände erwähnt sind. Das würde Ihnen auch nichts bringen, denn viele der Gegenstände sind vom Programm zufällig verteilt. Wir vermitteln Ihnen daher in der Komplettlösung das richtige Spürnasenfeeling, wo Sie überall fündig werden können.
Viel Glück bei Ihrer Mission!



Fünf goldene UNITY-Regeln

Egal, welche Spielweise Sie bevorzugen, einige Grundlagen sind für jeden Agenten lebenswichtig.

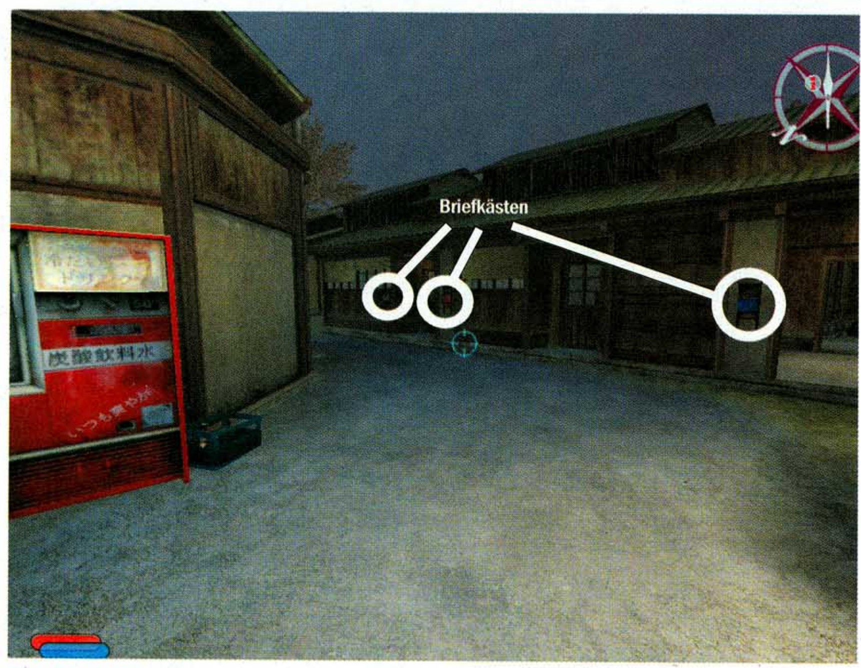
1. Lassen Sie neutralisierte Gegner nirgends einfach herumliegen. Setzen Sie das Spezialparfüm ein oder tragen Sie die Gefallenen in dunkle Kammern oder Gänge. Wichtig ist, dass die Körper außer Sichtweite von Patrouillen liegen.

2. H.A.R.M.-Anhänger haben die unangenehme Eigenschaft, immer wieder neu im Level zu erscheinen. Schlagen Sie sich daher aus dem Kopf, in jedem Level alle Gegner zu erledigen. Das ist nicht nötig und oft gar nicht umsetzbar, weil ständig „Nachschub" eintrifft.

3. Je mehr Intelligence-Gegenstände Sie finden, umso besser. Nehmen Sie sich die Zeit, nicht nur die Hauptziele einer Mission, sondern auch alle optionalen Aufträge zu erfüllen. Teilweise erhalten Sie optionale Ziele erst dann, wenn Sie gewisse Dokumente finden.

4. Durchstöbern Sie jedes Büro, jede Schublade und jedes andere Möbelstück. Ein Großteil der Gegenstände wird zufällig im Level verteilt. Behalten Sie dies im Hinterkopf, wenn Sie den nachfolgenden Agentenbericht von Cate lesen. Unter Umständen finden Sie selbst einige Gegenstände an anderen Stellen.

5. Verlassen Sie die Orte so, wie Sie sie vorgefunden haben. Eine offen gelassene Tür oder ein brennendes Licht kann bei den Gegnern leicht zum Alarm führen. Clevere Agenten nutzen diese Eigenschaft aus, um Gegner in Hinterhalte zu locken.



SIE HABEN POST Unscheinbar hängen die Briefkästen an den Reishütten. Nur, wenn Sie die Deckel in der richtigen Kombination hochklappen beziehungsweise unten lassen, finden Sie Hatori-san.

4. Achtung, nachdem Sie das Funkgerät benutzt haben, bekommen Sie ungebetenen Besuch.
5. Vergessen Sie im Schuppen nicht, jede Schublade einzeln zu öffnen, um sich kein Extra entgehen zu lassen.
6. Sprechen Sie wieder mit dem Piloten, er gibt Ihnen den Tipp, dass Sie im Norden bei den Russen Sprit ergattern können.
7. Marschieren Sie nach Norden. Achten Sie auf patrouillierende Russen am Eingang des Lagers. In die Wachstube dringen Sie am besten durch die Hintertür an der Südwand ein. Durchs Fenster können Sie die Wachen gezielt ausschalten. Durchsuchen Sie die Aktenschränke und Schreibtische in den Gebäuden nach Schriftstücken.
8. Tanken Sie mit dem Kanister das Schneemobil auf. Wenn Sie wieder zur Russenbasis fahren, sind dort neue Gegner vor Ort. Das Tor nach Norden bekommen Sie nicht auf – aus der Basis kommen Sie, wenn Sie mit dem Mobil über das Brett am Treibstofftank heizen und über die Mauer springen.
9. Überqueren Sie die Brücke und kriechen Sie ins Gebälk darunter. Sie finden drei rot markierte Sprengplätze. Achtung, einige Bretter sind brüchig. Treten Sie immer erst vorsichtig darauf, die morschen Holzwurmbrutstätten zerbröseln sofort.
10. Bemühen Sie sich nicht, die Bomben zu zünden, das geschieht später automatisch.
11. Fahren Sie zum Wachposten. Erledigen Sie die beiden Iwans und benutzen Sie eins der Schneemobile auf der anderen Seite der Schranke.

Codename: Immer nur Ärger

1. Nach einer kurzen Schlittenfahrt entdecken Sie eine Russenpatrouille an einem Lkw. Beobachten Sie die Genossen und passen Sie einen günstigen Moment ab, um sich anzuschleichen. Eine gute Gelegenheit, eine Betäubungsgranate auszuprobieren.
2. Nordöstlich vom Lkw führt eine verschneite Schlucht zum Funkturm. Fahren Sie aber zunächst die Straße weiter. Achten Sie auf die Abzweigung nach Norden. Heizen Sie den Hohlweg entlang und springen Sie über die Straße. Weiter geht die Fahrt, bei der Sie eine zweite Schlucht überspringen müssen. Kurze Zeit später erreichen Sie eine Jagdhütte. Dort war auch schon der Weihnachtsmann und hat Geschenke für Sie hinterlassen. Kehren Sie zur Schlucht zurück und fahren Sie Richtung Süden weiter.

Codename: Das Kraftwerk

1. Schleichen Sie den Waldpfad entlang und legen Sie die Russen schlafen. Das Scharfschützengewehr leistet dabei hervorragende Dienste.
2. Beim Kraftwerk halten sich Russen auf. Bleiben Sie geduldig und prägen Sie sich die Patrouillenwege ein. Ihre Bärenfallen sorgen hier für böse Überraschungen beim Gegner. Wem das zu lange dauert, der stürmt mit der AK im Anschlag die Anlage. Es gibt genug Deckung, um die Gegner sicher wegzufegen. Grasen Sie nach alter Agentenmanier alles ab und stecken Sie Ihre Nase in alle sich öffnenden Möbel. Sobald Sie einen Sprengsatz in der Baracke gefunden haben, rückt russischer Nachschub an. Den empfangen Sie am besten mit der Landessprache aus der AK.
3. Jetzt noch flugs den Sprengsatz im Generatorschuppen anbringen und zurück zu Ihrem geparkten Schneemobil. Achtung, auf dem Rückweg lauern neue Gegner in der Nähe des Lagerfeuers!

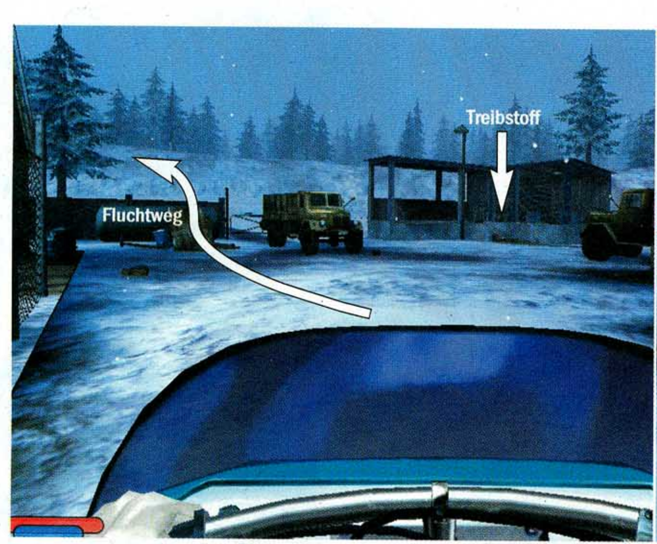
Codename: Der Fernmeldeturm

1. Wenn Sie auf die Hütte treffen, pirschen Sie sich an die Fenster heran. Belauschen Sie die beiden Sowjets und erledigen Sie beide durchs Fenster. Herbeieilende Truppen werden gleich mit entsorgt. Im Lagerraum finden Sie den benötigten Sprengsatz.
2. Arbeiten Sie sich zum Funkturm hoch. Bringen Sie an dessem Fuß den Sprengsatz an. Zum Martini schlürfen bleibt jedoch keine Zeit, da Ihr Pilot von den Russen geschnappt wird. Keine Frage, dass der Rückweg obendrein noch mit neuen Gegnern verseucht ist. Der Pilot wird im Lagerraum gefangen gehalten. Sobald er befreit ist, geben Sie ihm Feuerschutz. Er wird sich mehrere Male verstecken und Sie bitten, die Gegend zu säubern. Rechnen Sie dabei immer mit Angriffen aus westlicher Richtung.
3. Zeit, zur Datscha zurückzukehren. Nutzen Sie die Deckung der Bäume aus, um den Russen nicht in die Fänge zu laufen.

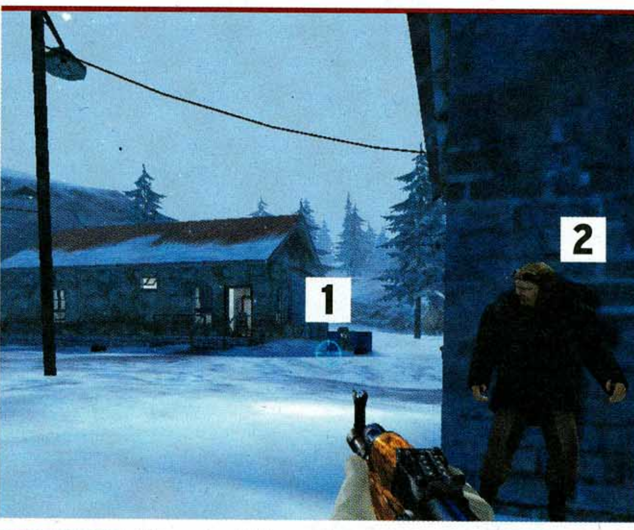
Kapitel 4: Agentin in geheimer Mission

Codename: Äußerer Hof

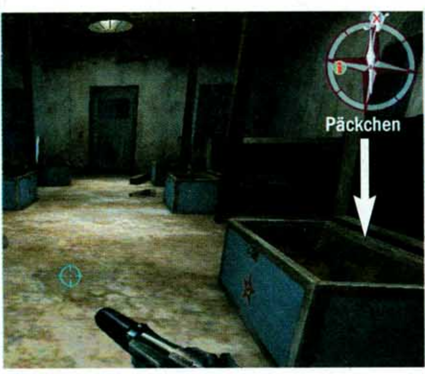
1. Dringen Sie durch den Bunkereingang in die Anlage. Die Stahltür am Ende schweißen Sie an den beiden Riegeln links auf.
2. An der Nordmauer ist eine Lücke im Zaun, durch die Sie schlüpfen. Steigen Sie durch ein Fenster in die Kantine ein. An der Pinnwand hängt ein Intelligence-Zettel.



FIRE & ICE In dem Verschlag finden Sie den Treibstoff. Aus dem Lager kommen Sie nur, wenn Sie waghalsig über das Brett düsen und über den Zaun springen.



VERSTECKSPIEL Wie aus dem Nichts tauchen wiederholt Russen bei der Baracke (1) auf. Schützen Sie um jeden Preis den Piloten (2), sonst sitzen Sie fest.



BESCHERUNG Verpassen Sie nicht, die versteckte Ausrüstung in der Schlafbaracke einzusacken.



EINGESCHNAPPT Der Trick mit der Bärenfalle im Türrahmen klappt immer wieder und spart Munition.


PUNKTGENAU Schauen Sie genau hin, der Sprengplatz an den großen Tanks ist nur schwer zu sehen.

3. Plündern Sie danach das Barackengebäude schräg gegenüber. Dort sollte sich ein Sprengsatz befinden, den Sie schon mal am Tor anbringen.
4. Schleichen Sie hinter dem offenen Tor sofort nach Westen in die dunkle Gasse. Am Ende der Hausfront lässt sich ein Fenster öffnen.
5. Locken Sie mithilfe der Lichtschalter oder durch Lärmen möglichst viele Wachen an und stapeln Sie die Gesellen im Gebäude. Trickreich ist es, wenn Sie zum Beispiel direkt in die Türrahmen Bärenfallen auslegen und die reintappenden Opfer mit gezieltem Kopfschuss aus dem Verkehr schaffen.
6. Ins Waschgebäude auf der Ostseite kriechen Sie durch das Loch in der Südwand; ziehen Sie dazu das Brett beiseite.
7. Im Nordwesten befinden sich die Tanks, die Sie in die Luft jagen können. Ein Sprengsatz dafür befindet sich in der Regel im Gebäude daneben.

Codename: Das alte Archivgebäude

1. Zwei plaudernde Iwans und eine Wache, die sich von rechts nähert. Dies ist eine gute Gelegenheit, einmal Ihr explosives Kätzchen einzusetzen. Die Detonation erledigt den ersten Gegner und lockt die anderen beiden herbei. Zwei gut gezielte Schüsse, zwei Probleme weniger.
2. Stöbern Sie zuerst im Erdgeschoss umher. Da ständig neue Wachen ankommen, halten Sie sich nicht zu lange mit Kämpfen auf. In der Nordostecke finden Sie einen Lastenaufzug. Klettern Sie dort die Kisten hoch und öffnen Sie die Luke zur nächsten Etage. Achten Sie auf die Wachstube, dass der dortige Soldat keinen Alarm schlägt. Der Gang nach Nordosten führt in den nächsten Abschnitt (Innenhof).
3. Sehen Sie sich aber zuerst weiter um. Im zweiten Stock treffen Sie eine schlafende Wache auf einem Stuhl an. Im gleichen Raum befindet sich ein Wandsafe. Den Code dafür finden Sie erst später im Abschnitt Hauptarchivgebäude.
4. Unten im Keller des Gebäudes befindet sich der Generator für den elektrischen Zaun, den Sie mit Zucker sabotieren müssen.

Codename: Innenhof

1. Gleich hinter der Doppeltür ist eine Kamera angebracht, also Vorsicht! In der dunklen Ecke im Süden am Turm gibt es hinter dem Kistenstapel ein gutes Versteck. Schalten Sie die Wache auf dem Turm aus und spurten Sie hinüber in das Küchengebäude. Achten Sie auf den Gastank – auf dessen Rückseite müssen Sie noch einen Sprengsatz anbringen. Im Wandschrank der Küche finden Sie Zucker für den Generator im Keller.
2. Nördlich der Kantine ist eine Baracke mit etlichen Kisten. Passen Sie auf, sich beim Stöbern nicht von den Wachen erwischen zu lassen.
3. Auf dem nördlichen Turm hockt ein Scharfschütze und eine Kamera auf der Mauer macht Ihnen ebenfalls das Leben schwer. Durchsuchen Sie die Räume im Westen nach einem Sprengsatz für den Tank bei der Kantine. Sobald die Bombe scharf gemacht ist, schleichen Sie weiter nach Norden durch das Tor, links neben der Kamera.
4. Halten Sie sich links und steigen Sie in die Hütte mit dem weiß gekittelten Wissenschaftler ein. Beobachten Sie durch die Türfenster die Wachen im Norden und schleichen Sie sich in einem günstigen Moment vorbei. Sie erreichen den rückseitigen Kellereingang.

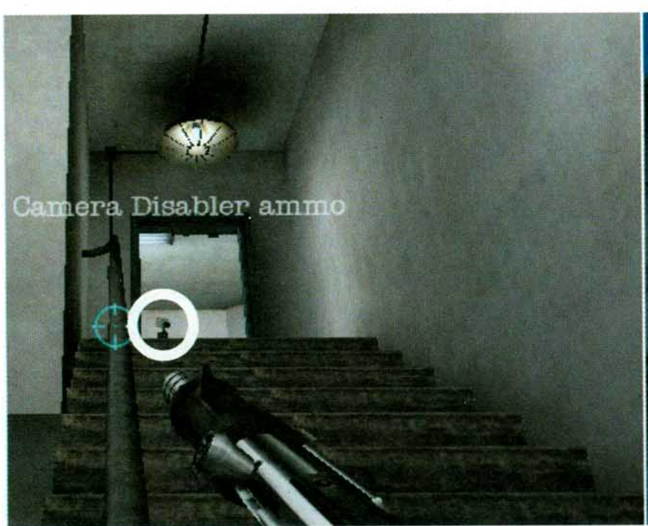
Codename: Der Keller

1. Die Wache am Ende des Gangs schnarcht fröhlich vor sich hin, vermeiden Sie also Lärm. Hier patrouillieren jede Menge Sowjets, lassen Sie also keine Gegner offen in den Fluren liegen. Nutzen Sie die Deckung der Lagerräume und arbeiten Sie sich Richtung Osten vor. Sie sollten dabei in einem der Regale eine Röhre für den M9-Datenprozessor finden.
2. Hinter dem Büro mit dem Alarm ist eine Kamera an der Wand angebracht. Untersuchen Sie das Büro und lassen Sie die Leichen am besten mit dem berühmten „Parfüm" verschwinden. In einem der Aktenschränke finden Sie ein Foto von Nikolai Zhukov, den Sie daraufhin liquidieren sollen (optional). Am Ende des Gangs erreichen Sie das Treppenhaus.

Codename: Hauptarchivgebäude

1. Nehmen Sie sich zuerst den Speisesaal im Westen vor. Im Foyer etwas weiter östlich ist es ratsam, die Kamera mit der Spezialmunition zu deaktivieren. Danach können Sie in aller Ruhe die Akten durchschnüffeln, die beiden Weißkittel halten Sie nicht dabei auf.
2. In einem der Büros finden Sie General Zhukov, Grundrisspläne sowie Zusatzinformationen über Anatoli. Wenn Sie mit dem ersten Stock fertig sind, begeben Sie sich einen Stock höher.
3. Im zweiten Stock ist der M9-Sicherheitscode versteckt. Damit haben Sie alle benötigten Teile, um den M9 im ersten Stock in Betrieb zu nehmen.
4. Im neu zugänglichen Stockwerk benötigen Sie noch den Projekt-Omega-Code, der in einem der Büros versteckt ist. Sobald Sie die Daten eingesackt haben, können Sie auf die

N



TREFFSICHER Im Archivgebäude sind an einigen Stellen fiese Kameras versteckt. Bleiben Sie, wie gezeigt, geduckt und machen Sie das Ding unschädlich.



GUT VORBEREITET Erleichtern Sie sich die spätere Flucht, indem Sie an dem Tank einen Sprengsatz anbringen. Später ist dann ein Schlupfloch in der Mauer.



ABGEHOBEN Die Basis können Sie nur mit einem Sprung über die Schneewehe verlassen.



KINOWERBUNG Auch wenn das Poster die Wand verziert, reißen Sie es ab!



STÜRMISCH Versuchen Sie erst gar nicht, an dem blauen Auto vorbeizulaufen, sondern biegen Sie ab.

Tarnung pfeifen und im Eilmarsch zurücksprinten. Suchen Sie im ersten Stock die Wäscherei auf und springen Sie in den Wäscheschacht.

Kapitel 5: Nachtflug

Codename: Der Keller

Schießen Sie sich den Rückweg mit starrer Waffengewalt frei. Erinnern Sie sich an den Treibstofftank neben der Kantine, wo Sie den Sprengsatz angebracht haben. Die Bombe zündet jetzt und sprengt ein Loch in die angrenzende Mauer.

Codename: Äußerer Hof

Kämpfen Sie sich zum Treibstofflager durch, dort wartet ein Schneemobil nebst Sprengsatz auf Sie. Düsen Sie nach Süden und springen Sie über die Schneewehe nach draußen.

Codename: Flucht

Sie haben die Wahl, entweder mit dem Schneemobil an sämtlichen Gegnern vorbeizudüsen oder immer wieder kurz abzusteigen und die Russen mit Waffen zu bekämpfen.

Codename: Überraschung, Überraschung

1. Sobald der Countdown an der großen Brücke beginnt, suchen Sie zunächst Deckung. Speichern Sie danach unbedingt ab, bevor Sie mit dem Schneemobil Ihren waghalsigen Sprung über die zerstörte Brücke wagen.
2. Säubern Sie die Gegend um die Hütte von H.A.R.M.-Einheiten. Ihr Pilot wird im Kabuff unter der Treppe festgehalten. Schenken Sie dem Flieger heißen Kaffee ein, erst danach geht's weiter. Beeilen Sie sich, am Flugzeug haftet schon ein Sprengsatz, also schnell die Wachen ausgeknipst und das explosive Ding entschärft.

Kapitel 6: Tagebuch eines Doppelagenten

Codename: Das Haus, in dem Melvin wohnte.

1. Durchsuchen Sie gründlich den Keller und das Haus, Sie finden 6 Audiokassetten, Batterien und diverse Schriftstücke über Blitzny.
2. Im Esszimmer finden Sie einen Kassettenspieler, den Sie gleich füttern.
3. Gehen Sie anschließend wieder in den Keller und nehmen Sie das bunte Poster von der Wand. Setzen Sie die Batterien ein und schwupps erhalten Sie Zutritt zu Blitznys Geheimraum.
4. Sobald Sie das letzte Schriftstück gefunden haben, erhalten Sie Besuch aus Fernost. Kämpfen Sie sich zum Obergeschoss durch und flüchten Sie aus dem Fenster neben den Staubsaugern.

Codename: Aufkommender Sturm

Gar nicht lange stehen bleiben – fliehen Sie nach Süden. Biegen Sie vor dem blauen Auto nach links ab und flitzen Sie durch den Zaun nach Osten weiter.

Codename: Tornado-Gefahr

1. Bewahren Sie einen klaren Kopf – auch dann, wenn es um Sie herum tost und braust. Es tauchen ständig neue Ninjas auf, die Sie abwehren müssen. Nach ein paar Minuten erscheint Isako auf dem Campingplatz. Sobald Sie ihr genug Schaden zugefügt haben, verschwindet die Dame im Gebäude östlich vom blauen Auto.
2. Folgen Sie ihr nicht sofort, sondern durchsuchen Sie den restlichen Platz nach Intelligence-Gegenständen und Ausrüstung.

Codename: Weggetragen

1. Jetzt wird's ernst. Meisterin Isako will Ihnen ans Leder. Wehren Sie sich am besten mit dem Katana gegen die Kriegerin. Postieren Sie sich in einer Ecke, damit Isako Ihnen nicht in den Rücken fallen kann. Bleiben Sie vor allem der Tür fern, da Sie sonst schnell in den Wirbelsturm gezogen werden.
2. Nutzen Sie die „Unsichtbarkeitsphasen" von Isako, um nach Intelligence-Gegenständen in der Küchenzeile Ausschau zu halten.

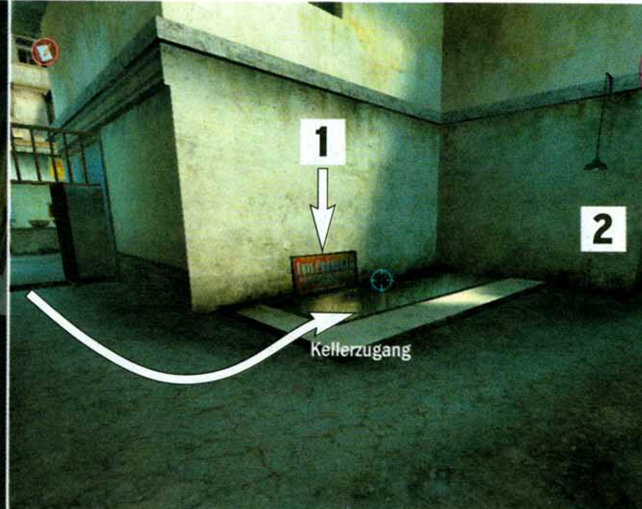
Kapitel 7: Falsches Spiel

Codename: Das Passwort

1. Schleichen Sie in Richtung Süden. Achten Sie auf den Mann beim Carnation Shoppe. Er hat eine Nachricht von Kamal für Sie.
2. Im Nordosten treffen Sie Harij. Er lässt Sie durch das Tor, wenn Sie 50 Rupien auftreiben.
3. In den Gassen südlich davon lehnt an einer Kellertreppe das Schild Anil Products. Dringen Sie mit gezückter Waffe in das Gebäude ein. Sie finden dort Beweisstücke.
4. Marschieren Sie wieder in Richtung Start und weiter nach Norden. Kamal wartet vor dem Restaurant auf Sie. Er gibt Ihnen eine Karte und das Geld, mit dem Sie Harij bezahlen können.
5. Weitere Anweisungen finden Sie in der blauen Zeitungsbox links neben dem Gewürzverkäufer. Warten Sie, bis Malpani vorbeischlendert. Als Profiagentin schleichen Sie natürlich hinterher, statt ihn einfach umzupusten (geht aber auch). Sie müssen vor Malpani im Hotel (in der Nähe des Kamal-Treffpunkts) ankommen und die Wanze anbringen. Verstecken Sie sich in der Nische beim Bett und warten Sie ab. Sobald sich Malpani aufs Ohr legt, knipsen Sie ihn aus



ZUGLUFT Auch wenn es um Sie herum tost und braust, in der zerstörten Küchenecke finden Sie einige Intelligence-Gegenstände.

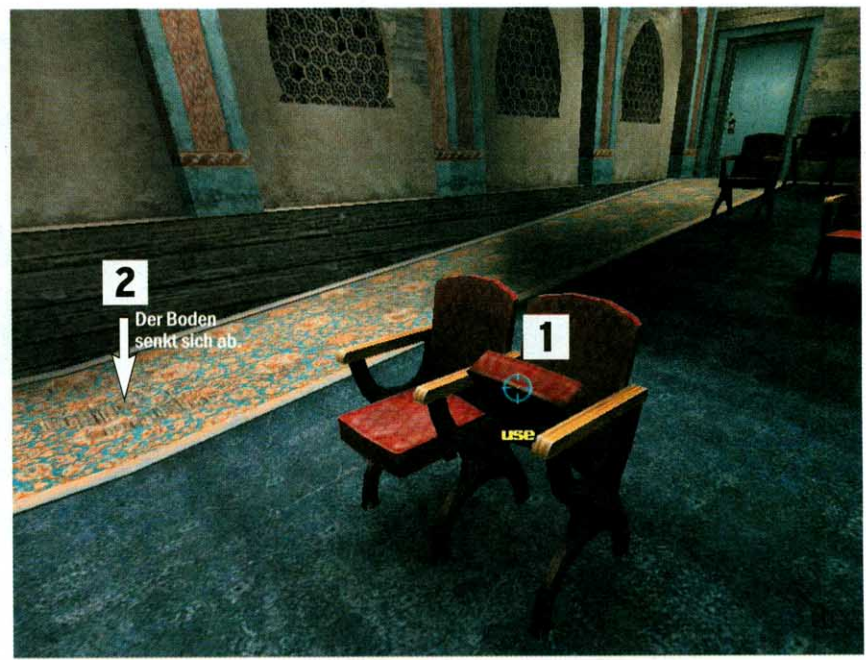


HINTERHOF Achten Sie auf das Schild (1). Die Treppe runter geht es in den Keller. Achten Sie auf den Wasserhahn (2). Der wird später noch sehr wichtig.

und nehmen sich seine Schlüssel. Damit lässt sich der Safe öffnen. Auch wenn Sie das Passwort schon durch das Abhören erfahren, lohnt sich das Knacken des Safes (gibt noch mal Extra-Skill-Punkte).
6. Mit dem Passwort gehen Sie wieder in den Stadtteil mit der Zeitungsbox. Am Ende der Gasse ist linker Hand das gelbe Zielgebäude.

Codename: Eine Abhörwanze anbringen

1. Durchsuchen Sie erst mal alle Büros und Tische auf der Etage. Die Wachen behelligen Sie zunächst nicht dabei. In der Toilette steigen Sie aus dem Fenster in den Innenhof. Jetzt leistet die Münze gute Dienste, um die Wache in die Irre zu locken. Linker Hand befindet sich der Zugang zum Gebäude, in das Sie reinkommen müssen.
2. Schleichen Sie in die Vorhalle. Am wichtigsten ist die Wache oben auf dem Gang. Sobald sie nach rechts weggeht, flitzen Sie hoch und gehen sofort ins nächste Büro. Lassen Sie die Tür offen und verstecken Sie sich geduckt hinter dem Schreibtisch in der Ecke. Die Wache wird das Zimmer inspizieren und dann wieder verlassen. Warten Sie, bis der Indy nach rechts weggeht und schleichen Sie den Gang nach links zur Doppeltür. Dort bringen Sie die Wanze an. Verstecken Sie sich hinter der Stellwand und hören Sie dann das Gespräch ab.



KLAPPSTUHL Haben Sie sich auch schon gefragt, wo zum Henker der geheime Filmraum im indischen Kino ist? Klappen Sie einfach die Sitzfläche des gezeigten Stuhls (1) runter und schon öffnet sich der Gang (2).

Codename: Gesucht

1. Schleichen Sie sofort links herum, dort hängt ein Polizist gerade einen Steckbrief auf. Versuchen Sie, den Polizisten auf den Fersen zu bleiben – so gelangen Sie am schnellsten zu den Steckbriefen. Achten Sie auch auf blaue Zeitungskästen und herumliegende Briefe (Intelligence-Gegenstände).
2. Nachdem Sie Kamal erneut kontaktiert haben, suchen Sie das Kino auf. Östlich davon finden Sie die gesuchte Telefonzelle. Der Hintereingang des Kinos ist an dessen Westseite.

Codename: Böse Allianz

1. Hier dürfen Sie wieder die Waffen sprechen lassen. Das ist auch dringend nötig, angesichts der vielen Gegner. Klettern Sie gleich links neben der Tür die Leiter hoch und schalten Sie aus der Deckung heraus die Wachen aus. Oben sehen Sie auch gleich den ersten Sprengplatz.
2. Schleichen Sie dann vorsichtig rechts die Treppe hinab. Unten finden Sie einen weiteren Sprengplatz im Heizungsraum sowie die Sprengsätze in einem der Zimmer.
3. Erkunden Sie den Rest des Kinos. Im Vorführungsraum platzieren Sie den dritten Sprengsatz, in der Kammer daneben befindet sich der Safe. Wenn Sie den blauen Umschlag im Keller schon gefunden haben, lässt sich der Safe öffnen.
4. Im Kinosaal ist in der ersten Reihe ein Stuhl hochgeklappt. Drücken Sie ihn runter, um den geheimen Filmraum zu öffnen.

Kapitel 8: Die Kunst des Verbrechens

Codename: Der Tresor

1. Schleichen Sie in den Hof zurück. Dort liegt jetzt ein Päckchen in der Nische im Norden.
2. Im Gebäude mit Kamal finden Sie schon mal zwei Telefone zum Verwanzen. Sein Hinweis, sich die Hände mit heißem Wasser zu waschen, heißt nichts anderes, als im Hauptgebäude mal das stille Örtchen aufzusuchen. Dort hat er ein Päckchen auf einer Toilette versteckt.
3. In der Nähe des elektronisch verriegelten Gitters befindet sich das dritte Telefon (Büro im Osten).
4. Unten angekommen, deaktivieren Sie die Kamera und die Wache mit Ihrer Spezialpistole. Achten Sie dabei auf die zweite Wache, die von Südwesten die Halle betritt.
5. Schauen Sie in der Halle an die Decke. Betreten Sie nur ganz kurz die erste Bodenplatte und dann sofort wieder raus. Sobald die tödlichen Dornen wieder hochgezogen werden, spurten Sie die gesamte Halle durch.
6. Knacken Sie das Schloss zur Kammer dahinter und nehmen Sie alles mit, was nicht nietund nagelfest ist.
7. Den Rückweg absolvieren Sie ganz nach dem Motto „All Guns Blazing". Verlassen Sie das Gelände durch die kleine Holztür im Innenhof (Nordosten).

Codename: Kreuzfeuer

Achten Sie stets auf Scharfschützen auf den Balkonen. Folgen Sie ansonsten einfach immer Armstrong. Jedes Mal, wenn er verschwindet, müssen Sie mit heranstürmenden Wachen rechnen.

Codename: Unsichtbare Wände

1. Blicken Sie hoch und schweißen Sie den Käfig auf.
2. Sobald Armstrong versucht, die Tür aufzubrechen, blicken Sie in die entgegengesetzte Richtung. Wie aus dem Nichts tauchen dort zwei Pantomimen-Gegner auf.
3. Im Obergeschoss verbinden zwei Planken zwei Fenster miteinander. Kriechen Sie dort hinüber. Aus einem Fenster mit Blick nach Norden springen Sie in den Hof mit den Zirkuswagen. Nachdem Sie den Balken weggenommen haben, hinter dem Armstrong festsitzt, strömen von Norden und Osten mehrere Wellen Pantomimen heran. Armstrong benötigt eine Weile Feuerschutz, bis er das große Tor im Westen geöffnet hat.

Codename: Die Flucht

Halten Sie sich nicht lange mit dem kleinen Obermotz auf, sondern halten Sie Ausschau nach den Pantomimen. Sie müssen einfach lange genug durchhalten, bis eine Zwischensequenz die Mission beendet. Je nachdem wie gut Sie treffen, kann der Kurs, den Armstrong einschlägt, variieren. Achten Sie auch auf Intelligence-Gegenstände, die Sie entlang der Strecke abgreifen können.

Kapitel 9: Eisstation Bosheit

Codename: Antarktis

1. Nachdem Sie den Bombenplatz bei den Gasflaschen erreicht haben, krabbeln Sie über die umgestürzten Möbel weiter hinten im Gang. Im Schrank finden Sie einen Schraubenschlüssel.
2. Benutzen Sie das Werkzeug an der Gasleitung, damit Sie unbeschadet den Raum links davon betreten können. Schnappen Sie sich die Batterie und setzen Sie diese im Schaltkasten im Raum gegenüber ein.
3. Dekodieren Sie nun den Verschluss an der Gittertür im Nordosten. Westlich vom Speisesaal ist der Ausgang zum Hof. Im Gebäude gegenüber knacken Sie den nächsten Mechanismus. Hinter der nun offenen Tür finden Sie im Regal rechts ein Schlüsselbund.
4. Im hinteren Büro finden Sie die gesuchten Unterlagen. Bleiben Sie ruhig im Raum stehen. Draußen bricht ein Supersoldat durch die Wand. Warten Sie, bis er sich entfernt und gehen Sie durch das Loch in der Mauer. Gleich rechts führt ein Rohr nach oben.
5. Wieder im Hof, gehen Sie schnell die große Holztreppe hoch. Benutzen Sie den Schlüsselbund und greifen Sie sich den Türknopf.
6. Mit dem Türknopf öffnen Sie die Kammer auf der Südseite des Hofs. Holen Sie sich dort die Sprengsätze, die Platzierungsorte kennen Sie bereits. Nach der ersten Sprengung arbeiten Sie sich zum Raum zurück, in dem Sie die Batterie gefunden haben.
7. Das Lager links davon ist jetzt offen, greifen Sie sich die Kabeltrommel. Reparieren Sie damit die defekte Gittertür. Jetzt können Sie den Sprengsatz bei den Gasflaschen anbringen.

Kapitel 10: Kalis Fluch

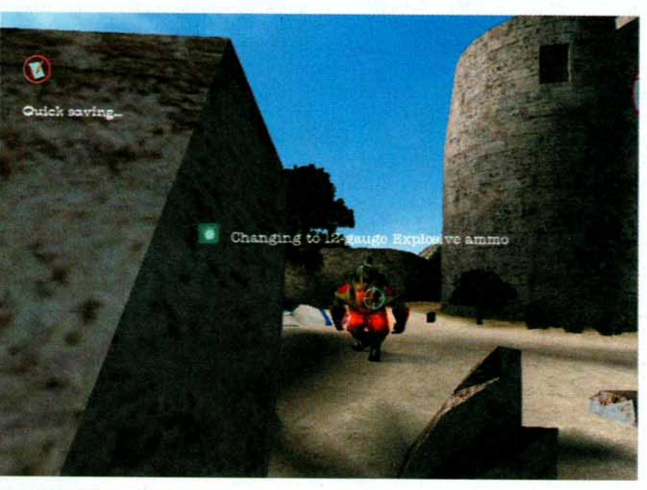
Codename: Testgebiet

1. Platzieren Sie den Sprengsatz an der Hauswand links. Flitzen Sie am ersten Supersoldaten vorbei und schießen Sie das Tor auf, damit der Zivilist flüchten kann.
2. Laufen Sie beim zweiten Zivilisten durch das Tor weiter und erledigen Sie die indischen Wachen. Schnappen Sie sich den Eimer und flitzen damit nach Süden durch das Tor. Füllen Sie den Eimer mit Wasser am Hahn. Löschen Sie die Flammen beim eingeschlossenen Zivilisten am Tor.
3. Füllen Sie danach gleich wieder den Eimer auf. In einer Gasse im Norden wartet der dritte Curry-Fan auf seine Rettung.
4. Eilen Sie erneut zum Wasserhahn und folgen Sie mit dem gefüllten Eimer der Gasse beim dritten Zivi nach Osten. Löschen Sie

N



DAMPFBAD Sobald sich Pierre an einer Klappe zeigt (1), drehen Sie das passende Ventil (2). Schon schwebt der Knirps (3) im heißen Dampf: Feuer frei!



DICKE PILLEN Benutzen Sie nach Möglichkeit die Explosivmunition für das Schrotgewehr und nutzen Sie die Felsdeckung aus. Keine Chance für den Supersoldaten.

das Feuer im Norden beim umgestürzten Schrank und zwängen Sie sich daran vorbei.

5. Folgen Sie der Straße, auf der linken Seite finden Sie wieder einen Wasserhahn. Löschen Sie das letzte Feuer und befreien damit den Zivilisten.

Kapitel 11: Eindringlinge

Codename: UNITY Hauptquartier

1. Dr. Schenkers Brille finden Sie unten in der Cafeteria. Schnappen Sie sich auch die übrige Ausrüstung. Sofort danach wird UNITY angegriffen. Wehren Sie die Pantomimen ab und überbrücken Sie die Gittertüren.
2. Drei Sprengsätze finden Sie im ersten Stock. Die vierte Bombe befindet sich im Eingangsbereich unter dem UNITY-Globus.
3. Aktivieren Sie die Energiezufuhr im Sicherheitsbüro im zweiten Stock.
4. Dr. Schenker finden Sie im Erdgeschoss, gegenüber den Toiletten im Büro, nordwestlich vom UNITY-Globus.

Kapitel 12: Unter Wasser

Codename: U-Boot-Anlegestelle

1. Tauchen Sie ins U-Bootbecken ein, unten finden Sie ein UNITY-Päckchen.
2. Am Nordwestende des Beckens finden Sie auf einem Schreibtisch den Schlüssel für den Kran vor. Fahren Sie mit dem Kran zur anderen Seite der Halle.
3. Arbeiten Sie sich durch die Gänge und Räume auf der Ebene der Schaltzentrale. Vorsicht, vor der Wachstube ist eine Kamera an der Decke.

Codename: Kommandodeck

1. Geradewegs die Treppe hoch hängt wieder eine Kamera, die Sie deaktivieren.
2. Wenn Sie am Fuß der Treppe nach links oder rechts gehen, finden Sie je einen Zugang zum Lüftungsschacht. So umgehen Sie die Patrouillen und können unbemerkt die Ebene erkunden. Die Wachroboter erledigen Sie mit der Elektromunition für die Spezialpistole.
3. Begeben Sie sich eine Etage höher zum Supercomputer-Raum. Ohne Handbuch lässt sich das Teil allerdings nicht bedienen. Gehen Sie vom Computerraum aus nach rechts weiter bis zur Nische mit der Sprechanlage. Das Formular finden Sie auf der gleichen Ebene, meistens im großen Kontrollraum.
4. Geben Sie das Formular bei der Sprechanlage ein, Sie erhalten eine Sicherheitskarte. Damit bekommen Sie Zugang zum verschlossenen Büro eine Etage tiefer. Holen Sie sich dort das Handbuch.
5. Pech gehabt, der Supercomputer teilt Ihnen mit, dass das Handbuch veraltet ist. Bei der Sprechanlage finden Sie einen Zettel von Spencer. Suchen Sie ihn in der unteren Etage. Er ist entweder im Aufenthaltsraum oder in der Toilette. Nehmen Sie ihm die Sicherheitskarte ab. Öffnen Sie damit die verschlossene Tür im zweiten Stock. Dort finden Sie das richtige Manual für den Supercomputer.
6. In der ersten Etage ist jetzt die verschlossene Tür bei der zweiten Sicherheitskamera offen.

Codename: Mannschaftsdeck

Durchsuchen Sie die gesamte Ebene. In einer der Kojen finden Sie ein Bandgerät zur Stimmenidentifikation. Mit dem Teil begeben Sie sich eine Etage tiefer.

Codename: Laboratorien

Suchen Sie einfach den Zugang mit dem Zahlenschloss. Ansonsten hält der Level nichts Wichtiges für Sie bereit.

Kapitel 13: Schrecken in der Tiefe

Codename: Armstrong in Gefahr

Konzentrieren Sie sich auf Pierre. Blicken Sie durch den Glasboden, um zu sehen, bei welcher Luke er hochschnellt. Wenn Sie das entsprechend farbige Ventil drehen, wird Pierre hochgeworfen und verweilt in der Luft. Feuern Sie jetzt auf ihn. Armstrong wird dann automatisch aus der Kapsel befreit.

Codename: Der Teufel und das blaue Meer

1. Bevor Sie die Leiter hochklettern, achten Sie auf die Türkarte auf dem Schreibtisch. Sie brauchen das Kärtchen für das Sicherheitsbüro.
2. In der gefluteten Kammer zücken Sie schon mal das Schweißgerät. Tauchen Sie durch den Gang, am Ende schweißen Sie die Kette an den Gasflaschen durch.

Codename: Achtung! Feuer!

1. Auf dem Metallsteg, über der Gasflamme ist der Hebel, um das flammende Gas abzustellen. Kriechen Sie durch den Gang.
2. Benutzen Sie den zweiten Luftschacht auf der anderen Seite des Gangs. Bei der flammenden Gasleitung krabbeln Sie ganz links an der Wand unter dem Gitter durch.
3. Wenn Sie den H.A.R.M.-Zettel über die Fluchtkapsel gefunden haben, gehen Sie zur Figur im Gang und ziehen daran.

Kapitel 14: Endspiel

Codename: Dressierte Menschen

1. Sobald die Luke aufgeht, springen Sie blitzschnell raus. Schnappen Sie sich die erstbeste Waffe und erledigen Sie die H.A.R.M.-Wachen.
2. Oben auf dem Steg finden Sie eine Aktentasche (optionales Ziel). Augen auf bei den Paletten. Dort liegt in der Regel der „Public Relations Plan" (optionales Ziel).
3. Im Norden der Felsgänge ist eine verschlossene Doppeltür. Merken Sie sich diese Stelle vor.
4. Bei der Lavagrube führt der rechte Pfad zum Mainframe-Computer. Sprengen Sie das Teil in die Luft.
5. Der linke Pfad führt zum Generator. Bringen Sie dort den zweiten Sprengsatz an und vergessen Sie nicht, das Päckchen mit dem Missile-Launcher mitzunehmen.
6. Zurück zur Doppeltür am Anfang des Levels. Der Weg dahin ist allerdings gespickt mit Wachen.

Codename: Süße Rache

Sobald Vulkov seine Rede schwingt, gehen Sie hinter einem der seitlichen Felsen in Deckung. Lassen Sie ihn auf sich zukommen. Die Deckung reicht, um seinen Raketen auszuweichen und ihn mit schnellen Salven aus der Maschinenpistole zu erledigen.

Codename: Isakos Schuld

Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf Isako und laufen Sie dabei durch den Level, um alle Päckchen und Gegenstände einzusammeln. Das Nervigste an diesem Kampf sind die ständig neu eintrudelnden Ninja-Mädels.

Kapitel 15: Präventivschlag

Codename: Das Schicksal von Khios

1. In den Ruinen liegen Päckchen für Sie bereit, unter anderem mit einem Scharfschützengewehr und dem Micro-Missile-Werfer gefüllt.
2. Kämpfen Sie sich den Pfad zum Fallschirm hinunter. Dort warten die ersten Supersoldaten auf Sie. Holen Sie sich die Spezialmunition für Ihre CT-180 sowie den Sprengsatz.
3. Feuern Sie am besten mit der Schrotflinte auf die Supersoldaten. Sobald sie qualmen, feuern Sie eine der ASSS-Patronen auf die Mutanten. Halten Sie etwas Abstand, da die Monster gehörigen Flächenschaden beim Ableben hinterlassen.
4. Sprengen Sie den Felsen und arbeiten Sie sich zur Festung hoch. Sind alle Supersoldaten Geschichte, marschieren Sie zum Startpunkt zurück.
5. Bearbeiten Sie den Supersoldaten-Leutnant möglichst von der Seite oder von hinten mit der Schrotflinte. In Sekundenschnelle ist der Obermotz am qualmen. Mit der ASSS-Kugel schicken Sie ihn in die Hölle – Welt gerettet!

STEFAN WEISS

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld.

Für **9,90 €** gibt´s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware PC im Eigenbau

zeigt Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Rechner zusammenstellen und zusammenschrauben. Auf 72 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zum Thema Hardwareauswahl, Tipps beim Zusammenbau, Erste Hilfe bei der Installation von Windows XP sowie optimale Stabilitätstests. Dazu gibt es eine DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber und nützlicher Tools.

PC Games Hardware Windows XP

Das neue PC-Games-Hardware-Sonderheft zeigt Ihnen mit praktischen Tipps und Insider-Wissen, wie Sie das Beste aus Windows XP herausholen. Auf 74 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zu Installation, Performance-Tuning und Datensicherung. Dazu bekommen Sie wie immer eine randvolle DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber, Spiele-Demos und nützlicher Tools.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD + 1 Sonderheft für € 9,90!
❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- „PC Games Tipps-&Tricks-Sonderheft" (Art.-Nr. 002074)
- „PC Games Hardware PC im Eigenbau" (Art.-Nr. 002076)
- „PC Games Hardware Windows XP" (Art.-Nr. 002103)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Atemberaubende Geschwindigkeiten und spektakuläre Unfälle dürften das speedsüchtige Zockerherz in wilde Raserei versetzen. Damit Sie nicht nur bei den engen Kurven gut abschneiden, sondern am Ende der Rennen möglichst oft vom Treppchen winken, sollten Sie einen kurzen Tipps&Tricks-Boxenstopp einlegen.



SCHNELL WIE DER BLITZ und elegant wie James Bond: Wer die Ideallinie fährt, gibt ein gutes Bild ab.

Fahrtipps

Die richtige Kurventechnik

1. Versuchen Sie stets, auf der Ideallinie zu bleiben. Nehmen Sie die Kurven von möglichst weit außen und ziehen Sie dann nach innen. Auf diese Weise können Sie mit sehr hoher Geschwindigkeit in die Biegungen rasen und flott weiterfahren. Gerade bei den schwierigen späteren Rennen erlaubt es Ihnen diese Kurventechnik, Ihren Vorsprung konstant auszubauen, und ein eventueller Unfall wirft Sie nicht gleich auf den letzten Platz zurück.
2. Setzen Sie die Handbremse nur ein, wenn die Kurve zu scharf ist, um sie mit normalen Lenkbewegungen zu meistern. So verlieren Sie am wenigsten Geschwindigkeit. Gerade Anfänger neigen zu häufigem Handbremsen-Einsatz, was auf die Dauer entscheidende Sekunden kostet.

Bremsen per Hand?

1. Die Handbremse eignet sich wunderbar, um sowohl engere als auch weite Kurven zu meistern. Wenn die Fliehkraft Ihr Gefährt auf den äußeren Rand der Kurve zieht, tippen Sie kurz auf die Handbremse, damit das Heck minimal ausbricht und Ihr Wagen wieder in Fahrtrichtung ausgerichtet ist.
2. Ein weiterer Vorteil der Handbremse ist, dass Sie während des Bremsens nicht vom Gas gehen müssen. Benutzen Sie die Handbremse auch, wenn Ihnen ein unvermeidbarer Crash bevorsteht. Versuchen Sie, Ihren Wagen im letzten Moment noch so auszurichten, dass er nicht frontal gegen ein Hindernis fährt, sondern mit der Seite dagegen klatscht.

Blei- oder Hasenfuß?

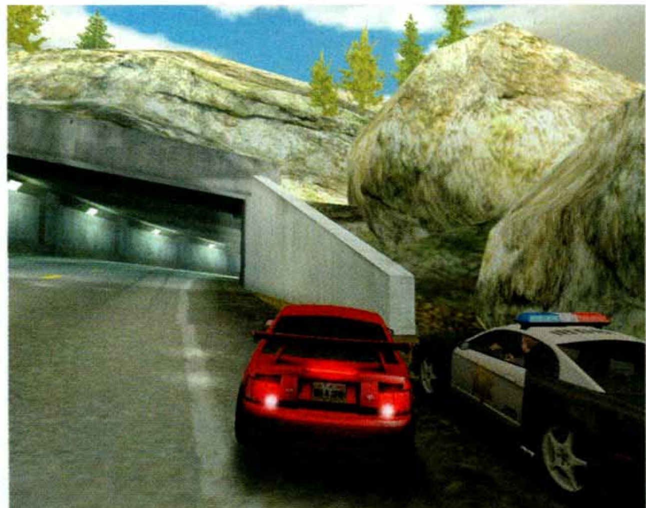
1. Meistens können Sie getrost Vollgas geben, da die Strecken sehr schnell ausgelegt sind. In engeren Kurven sollten Sie lediglich vom Gas gehen, aber nicht bremsen. Die normale Bremse greift nämlich so stark, dass Ihr Wagen im Nu zum Stillstand kommt und Sie langsamer werden, als Sie es eigentlich wollten. Mit dem Gebrauch der Handbremse können Sie dies verhindern.
2. Wenn Sie mit einem PS-starken Wagen wie zum Beispiel der Dodge Viper unterwegs sind, sollten Sie vorsichtig mit dem Gas umgehen. Abseits der asphaltierten Strecke bricht der Wagen sehr schnell aus, wenn Sie während der Lenkbewegungen unbeherrscht mit dem Gaspedal umgehen.
3. Vor manchen Sprüngen sollten Sie ebenfalls vom Gas gehen, damit Sie in der nächsten Kurve nicht über das Ziel beziehungsweise die Strecke hinausschießen.

Der Umgang mit dem Freund und Helfer

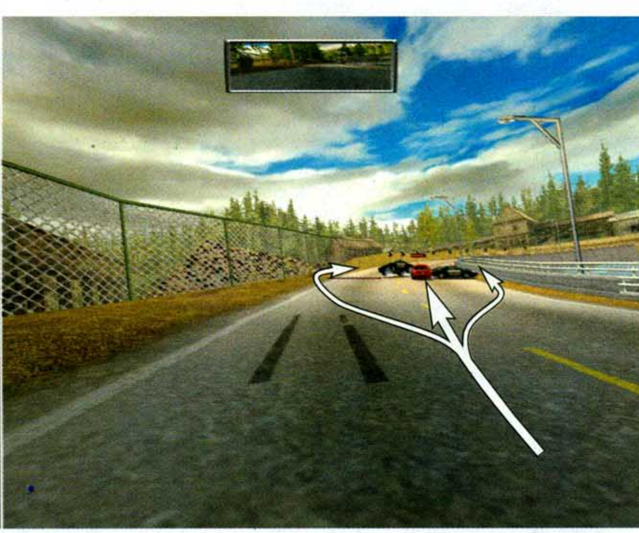
Wie trickse ich die Polizisten aus?

1. Machen Sie sich keine Hoffnung, von den Gesetzeshütern verschont zu werden. Sie werden in regelmäßigem Abstand an Ihren Fersen kleben. Fallen Sie nicht gleich in Ohnmacht, wenn Sie Polizeisirenen hören, denn oftmals sind sie einem Ihrer Gegner auf der Spur. Wenn die Streife an Ihnen interessiert ist, bemerken Sie dies an dem blauen Balken (Fahndungs-Level), der am oberen Bildschirmrand erscheint, und an den Polizeifunksprüchen, die Ihren Wagen beschreiben.
2. Versuchen Sie, den Polizeiwagen so lange wie möglich auf Distanz zu halten. Benutzen Sie den Rückspiegel, um nicht von Rammattacken überrascht und in die Prärie geschubst zu werden. Die Cops versuchen stets, Sie von der Straße abzubringen oder Sie auszubremsen. In diesen Situationen gibt es folgende Möglichkeiten:
• Wenn die Polizisten beabsichtigen, Sie vom rechten Weg abzubringen, lenken Sie dagegen und bremsen Sie – kurz bevor Sie die Bande berühren – ab. Das Ergebnis: Sie können das Rennen fortsetzen, während der Streifenwagen in die Bande kracht.

N



WIR MACHEN DEN WEG FREI Nachdem Sie den Streifenwagen an den Mauervorsprung geklebt haben, können Sie das Rennen fortsetzen.



AB DURCH DIE MITTE Wenn Sie über das Nagelbrett fahren, bedeutet dies das Ende des Rennens. In solchen Situationen brettern Sie lieber mitten durch die Straßensperre.

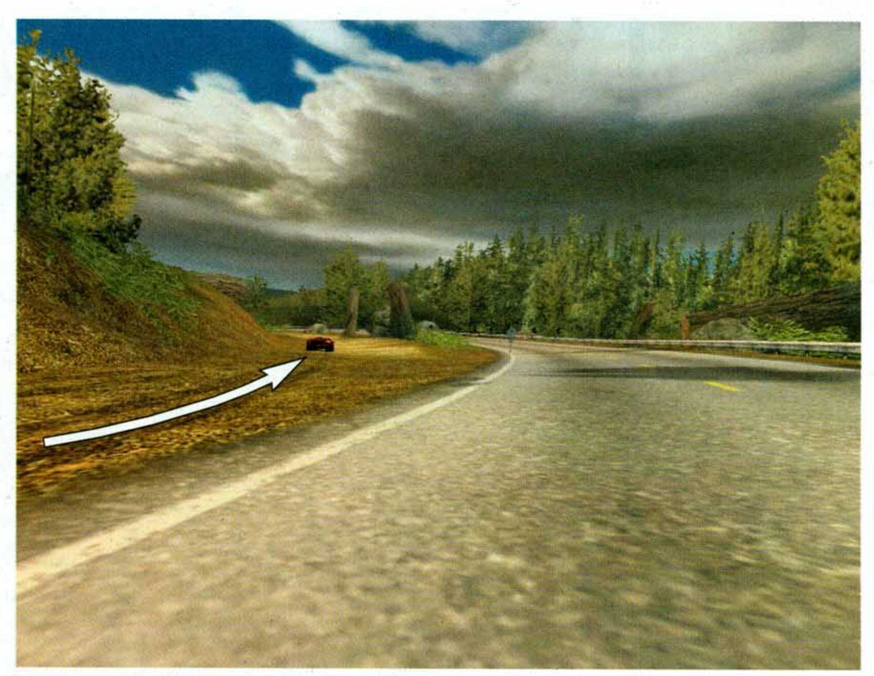
• Sollten die Ordnungshüter versuchen, Sie auszubremsen, fahren Sie mit einem leichten Handbremsen-Slide am Hindernis vorbei und stoßen ihn kräftig von der Seite an. Die Ordnungshüter drehen sich oder geraten ins Schleudern, während Sie davonsausen können.
• Wechseln Sie so oft wie möglich die Spur oder die Straße. Oft bleibt die Polente an einem Hindernis kleben.
• Die eleganteste Variante, Verfolger hinter sich zu lassen, ist, plötzlich in eine Abkürzung hineinzufahren. Meist bleiben die Polizisten auf ihrer ursprünglichen Route oder bauen beim Versuch, Ihnen zu folgen, einen Unfall.

Wie bringe ich als Cop Raser zur Strecke?

1. Nachdem Sie das Blaulicht mit dem Button für die Hupe eingeschaltet haben, erkennen Sie einen roten Balken über dem Gejagten. Wenn Sie nun das Gefährt des Verkehrssünders rammen, wird dieser Balken kleiner. Sobald die Leiste nicht mehr rot ist, haben Sie den Rowdy gestellt. Versuchen Sie, das andere Fahrzeug mit möglichst hohem Tempo zu rammen. So können Sie den Flüchtigen auf einen Schlag fangen. Ansonsten rammen Sie dem gegnerischen Fahrzeug seitlich von hinten in die Kotflügel, um es zum Drehen zu bringen.
2. Fährt der Gejagte hinter Ihnen, benutzen Sie den Rückspiegel, um zu erkennen, auf welcher Seite er Sie überholen will. Lenken Sie dann in diese Richtung, um ihn abzudrängen. In Härtefällen (zum Beispiel nachdem Sie einen Crash hatten) fordern Sie am besten Verstärkung von Kollegen an.

Was bedeuten die Fahndungs-Sterne?

1. Nachdem Sie die Polizei eine Weile erfolglos gejagt hat, greifen Sie zu drastischen Maßnahmen. Ein Stern bedeutet, dass Sie nur von einem Streifenwagen verfolgt werden. Bei zwei Sternen fordern die Uniformierten einen weiteren Streifenwagen zur Unterstützung an. Ab drei Sternen wird's brenzlig. Prompt stehen Sie vor einer Straßensperre, die entweder umfahren werden muss oder genau durch die Mitte passiert werden kann. Vier Sterne ziehen den Einsatz von Nagelbrettern und Helikoptern nach sich.
2. Achten Sie auf die Funkmeldungen, um den Standort der Nagelfalle ausfindig zu machen. Da bei Berührung mit diesem Hindernis das Rennen sofort gelaufen ist, können Sie ruhig einen Crash gegen eine Bande in Kauf nehmen.
3. Die Piloten der Hubschrauber haben anscheinend Tomaten auf den Augen, denn ihre explosiven Fässer treffen Freund und Feind. Durch schnellen Kurswechsel und Benutzen von Abkürzungen können die fliegenden Dummies meist abgehängt werden. Schaffen Sie es, außer Reichweite des Streifenwagens zu kommen, der den Helikopter angefordert hat, ziehen sich die Piloten sofort zurück.



KLEINVIEH MACHT AUCH MIST Mit den vielen Abkürzungen in den Kurven können Sie Ihren Vorsprung ausbauen.



RISKANT Wer stillgelegte Minen als Abkürzung verwendet, kann viel Zeit sparen, riskiert aber Unfälle.

Tipps für Fortgeschrittene

Muss ich die Abkürzungen benutzen?

Ja! Die oftmals schwer zu erkennenden Schleichwege spielen eine entscheidende Rolle. Wer die optimale Route kennt, fährt sogar einem stärkeren Wagen locker davon. Aber Vorsicht! Abkürzungen sind meistens eng, haben einen rutschigen Untergrund oder bergen gemeine Hindernisse. Bevor Sie diese Pfade im Rennen benutzen, sollten Sie vorher im Probefahrt-Modus einige Testläufe absolvieren. Außerdem benötigen Sie auf einigen Alternativ-Routen trotz fehlerfreien Fahrens mehr Zeit als auf der Hauptstrecke. Dennoch bieten diese Umwege eine willkommene Möglichkeit, Verfolger abzuschütteln.

Rückspiegel – mit oder ohne?

1. Fahren Sie mit Rückspiegel, auch wenn dafür viel Rechnerleistung draufgeht. Sie haben so stets einen Überblick, was sich hinter Ihrem Vehikel abspielt. Zum Beispiel können Sie Überholmanöver von Gegnern verhindern, indem Sie zur Seite lenken, auf der Ihr Kontrahent an Ihnen vorbeiziehen will.
2. Auch wenn Ihnen die Gesetzeshüter am Heck kleben, ist der Rückspiegel sehr nützlich. Sie erkennen, von welcher Seite der Polizeiwagen Sie rammen will, und können dementsprechend gegenlenken. Der Blick nach hinten ist zwar ansehnlicher, trotzdem geht Ihnen dabei zu viel Zeit verloren, in der Sie nicht nach vorne auf die Straße blicken können. Häufig endet das Zurückblicken mit einem kurzen Schrecken, bevor es dann kracht.

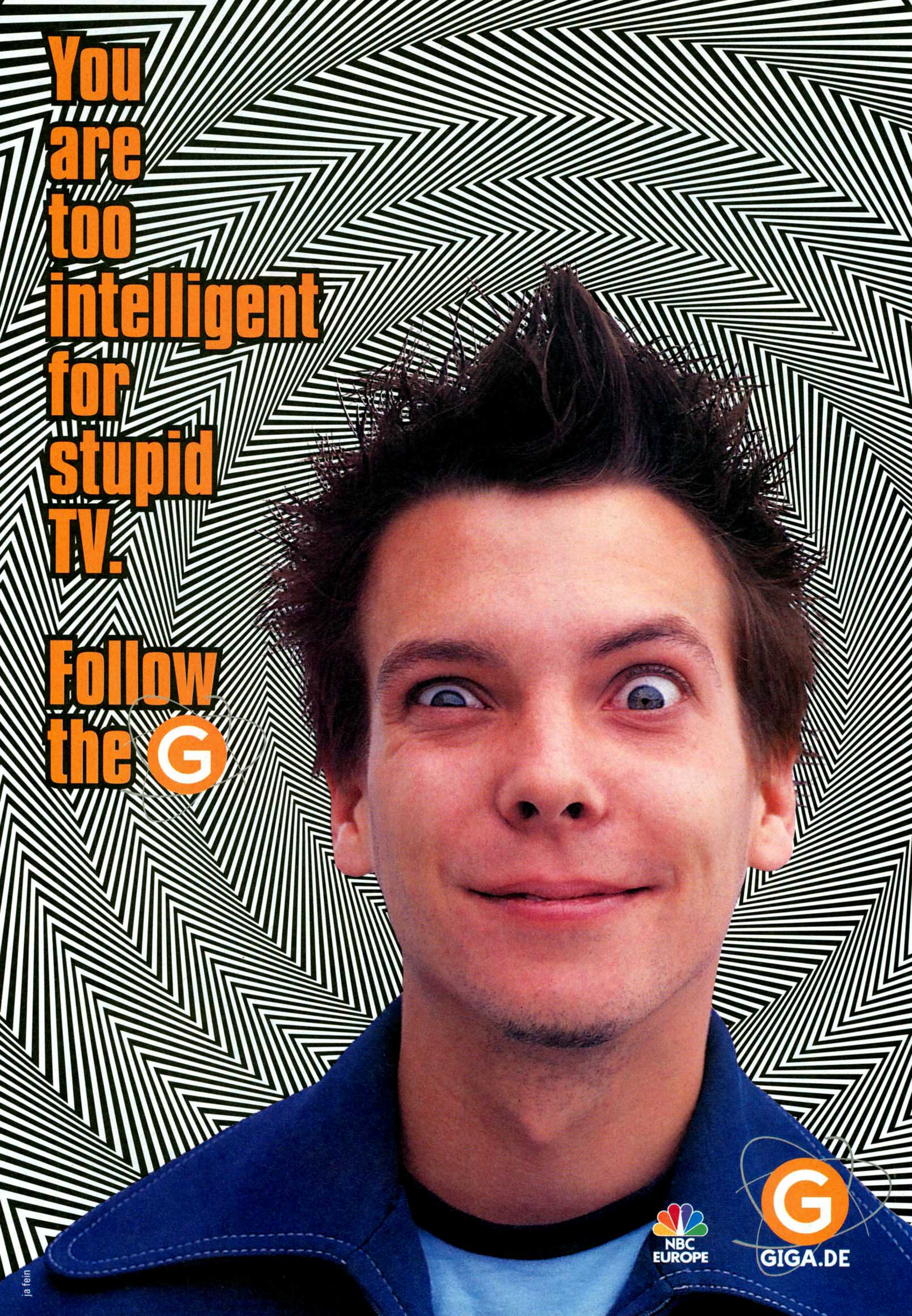
Warum ist die Zurücksetzen-Taste wichtig?

Es kommt häufiger vor, dass der Wagen von der Strecke abkommt und auf dem unbefestigten Untergrund von der Strecke wegrutscht. Genau dann sollten Sie den Zurücksetzen-Befehl verwenden, damit sich Ihr Vehikel wieder auf der Strecke befindet. Aber auch bei Crashs, nach denen der fahrbare Untersatz auf dem Dach oder der Seite liegt und womöglich noch über den Asphalt schlittert, sparen Sie mit dem Zurücksetzen wertvolle Sekunden.

Wie wichtig ist die Wahl des richtigen Wagens?

Die Wagen einer Klasse unterscheiden sich nur minimal voneinander. Es ist fast egal, ob Sie nun ein Rennen mit einem BMW M5 oder einem Mercedes CLK bestreiten. Hier können Sie frei nach Ihren Vorlieben wählen. Über Sieg oder Niederlage entscheidet vor allem im Pursuit-Modus nicht, was sich unter der Motorhaube verbirgt, sondern das Können des Fahrers. Die Unterschiede zwischen den einzelnen Wagenklassen sind dennoch deutlich spürbar. Kommen Sie nicht auf die Idee, mit einem Opel Speedster gegen einen McLaren F1 antreten zu wollen. Wenn Sie trotzdem auf einen 0,3-Sekunden-Vorteil in der Beschleunigung bis 100 km/h aus sind, informieren Sie sich unter „Beschreibung" im Wagenauswahlbildschirm über die technischen Daten der Boliden. Auf engeren Strecken sollten Sie sich sogar für weniger PS zugunsten einer besseren Bodenhaftung entscheiden.

RALPH WOLLNER/THOMAS EDER


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

Unreal Tournament 2003

Rennen, zielen, fraggen - hört sich einfach an, ist aber eine Wissenschaft für sich. Das eigentlich simple Spielprinzip geht bei eindringlicher Beschäftigung auf wie Popcorn und man könnte ganze Doktorarbeiten über die diversen Taktiken und Techniken verfassen. Damit Sie anfangs nicht allzu oft den Kopf verlieren, haben wir die wichtigsten Tipps für Sie zusammengetragen.

Die Waffen

Zwölf Waffen, 24 Funktionen und jede Menge Schaden: Das Arsenal von **UT 2003** kann sich sehen lassen. Welche Knarre ist am besten? Auf diese Frage gibt es keine Antwort – einige Spieler gehen virtuos mit dem langsamen Raketenwerfer um. Andere schießen ihrem Gegner quer über die Map mit der Lightning Gun das linke Ohrläppchen ab.

Hinweis
Feuerrate: Schuss pro Sekunde
Munition: Waffe (Munitionspack)

Die Shield Gun



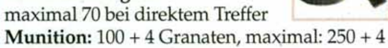
Trefferschäden
Primär-Angriff: max. 150
Sekundär-Angriff: Schutzschild
Munition: 100, maximal: 100

Die Shield Gun benötigt keine Munition. Ihr Primärangriff ist nur für den Nahkampf tauglich. Mit einer voll aufgeladenen Shield Gun können Sie bis zu 150 Schadenspunkte anrichten. Trotzdem ist es schwer, überhaupt so nahe an den Feind heranzukommen. Mit der sekundären Funktion bauen Sie einen Schutzschild vor sich auf, der die meisten Geschosse abwehrt. Allerdings bewahrt Sie der Schild nicht vor dem „Splash Damage" (Gebietsschaden), den Raketen anrichten. Dafür schützt er vor „Falling Damage" (Sturzschaden), den Sie beim Fall aus großen Höhen erleiden. Als kleine Kombo können Sie einen Pseudo-Raketen-Sprung ausführen. Laden Sie die Waffe mit der Primärfunktion auf, zielen Sie nach unten und drücken Sie sofort die sekundäre Feuertaste, um nicht selbst zu viel Schaden zu nehmen.

Das Sturmgewehr



Trefferschäden



Primär-Angriff: 7 – Feuerrate: ~7
Sekundär-Angriff: maximal 70 bei direktem Treffer
Munition: 100 + 4 Granaten, maximal: 250 + 4

Das Sturmgewehr gehört neben der Shield Gun zur Grundausstattung jedes Kämpfers. Die geringe Durchschlagskraft wird nur zum Teil von der hohen Feuergeschwindigkeit wettgemacht. Mit dem Primärangriff kann man geschwächten Gegnern prima den virtuellen Gnadenstoß versetzen. Der Sekundärangriff – ein Granatwerfer – richtet im Vergleich dazu größeren Schaden an. Je länger Sie die Taste für die Sekundärwaffe gedrückt halten, desto weiter können Sie die Granate schießen. Bei einem direkten Treffer geht die Granate sofort hoch – an Wänden prallt sie ab. Dies ermöglicht es, im Billard-Stil über die Bande um Ecken zu feuern. Passen Sie jedoch auf, wohin Sie ballern – allzu oft kommt einem die eigene Granate entgegen.

Das Biogewehr





Trefferschäden
Primär-Angriff: maximal 43 bei direktem Treffer - Feuerrate: ~3,3
Sekundär-Angriff: 240-260 bei voller Aufladung
Munition: 20 (20), maximal: 50

Mit der primären Feuerfunktion verzieren Sie Ihre Umgebung mit grünen Schleim-Blasen, die bei Berührung oder spätestens nach einigen Sekunden explodieren. Mit der Sekundärfunktion laden Sie die Waffe auf. Der Schuss verteilt sich wie ein kleines Minenfeld über Boden und Wände. Treffen Sie einen Gegner direkt mit einem voll aufgeladenen Schuss, hat dieser kaum eine Überlebenschance. Das Biogewehr eignet sich hervorragend, um Verfolger loszuwerden oder um von oben herab auf seine Gegner zu schießen. Wenn Sie den grünen Schleim an eine Decke bretzeln, fallen die grünen Tropfen nach unten und fügen Gegnern Schaden zu.

Die Shock Rifle



Trefferschäden



Primär-Angriff: 45 – Feuerrate: ~1,6
Sekundär-Angriff: 44 – Feuerrate: ~2, Combo: sehr hoch!
Munition: 20 (10), maximal: 50

Im Gegensatz zum „großen Bruder", der Lightning Gun, macht die Shock Rifle zwar weniger Schaden, dafür schießt sie aber auch mehr als doppelt so schnell. Die Sekundärfunktion mutet zunächst etwas eigenartig an: ein lahmer Energieball, dem selbst ein Opa mit Krückstock noch ausweichen kann. Dieser leuchtende Ball hat es jedoch in sich: Feuern Sie die Kugel ab und schießen Sie dann mit der ersten Feuerfunktion hinterher. Boom! Das Ding explodiert und verteilt anständig Schaden in alle Richtungen. Diese Kombo eignet sich besonders, um lange, gerade Gänge zu säubern. Besonderheit: Wenn Sie von Anfang an mit einer Shock Rifle umherlaufen, spielen Sie wahrscheinlich mit dem Mutator „InstaGib". Ein Treffer ist hier sofort tödlich.

Die Minigun



Trefferschäden



Primär-Angriff: 6 – Feuerrate: 15
Sekundär-Angriff: 12 – Feuerrate: 5,5
Munition: 100 (50), maximal: 250

Der primäre Feuermodus ist fürs Grobe: ungenau und schnell. Bei ausreichend Gegnern macht das aber gar nichts – irgendwen werden Sie schon zersieben. Etwas gemächlicher, aber dafür mit einer guten Portion mehr Wumms geht's im Sekundärmodus zu. Die Gun schießt langsamer, richtet doppelt so viel Schaden an und ist auch auf große Distanz noch sehr zielsicher. Zwei bis drei Minigunner eignen sich hervorragend als Verteidiger einer Flagge oder des Tors beim Modus Bombing Run. Die Munition der Minigun und des Sturmgewehrs ist identisch. Daher haben Sie auch 200 Schuss, wenn Sie das Sturmgewehr noch nicht benutzt haben.

Die Link Gun



Trefferschäden



Primär-Angriff: 30 (gekoppelt: +30 pro verlinkter Gun) – Feuerrate: ~5,5
Sekundär-Angriff: circa 75 Schadenspunkte/Sekunde
Munition: 40 (30), maximal: 120

Mit dem Primärangriff der Link Gun verschießen Sie Plasma-Geschosse, die bei Ihren Feinden relativ hohen Schaden anrichten. Allerdings sind die Geschosse nicht besonders schnell. Der Sekundärangriff – ein Plasmastrahl – eignet sich vor allem für den Nahkampf. Halten Sie die Sekundär-Feuertaste gedrückt und richten Sie den Strahl stets auf den Feind. Mit dem Sekundärangriff fällt das Zielen sehr leicht, da es keine Verzögerung gibt, bis der Strahl den Kontrahenten erreicht.

Vernetzung
Schießen Sie mit der Sekundärfunktion auf einen Teamgefährten, der ebenfalls diese Waffe benutzt. Dies erkennen Sie an einem grünen Dreieck über dem Kopf des Mitstreiters. Wenn Ihr Teamgefährte nun mit der Link Gun feuert, schafft er 30 Schadenspunkte mehr. Je mehr Spieler ihre Waffen verlinken, desto stärker wird der Schuss des „Gelinkten". Besonders praktisch ist diese Funktion, wenn Sie zum Beispiel im Domination-Modus einen Punkt vor Angreifern schützen wollen. Die „Auflader" können in einiger Distanz zum Schützen stehen und so auch in Deckung bleiben. Bei einem Vierer-Team richtet ein einziger Plasmatreffer 120 Schadenspunkte an. Bei der hohen Schussfrequenz teilen Sie pro Minute also knapp 40.000 Trefferpunkte aus – natürlich nur, wenn jeder Schuss ein Treffer ist.



Die Flak Cannon



Trefferschäden



Primär-Angriff: 13 pro Projektil, 9 Projektile pro Schuss (also maximal 117) – Feuerrate: ~1,3
Sekundär-Angriff: bis zu 150 Schadenspunkte
Munition: 15 Ladungen (10), maximal: 50

Die Flak Cannon entspricht weitgehend ihrem Vorgänger aus dem ersten Teil. Vergleichbar mit einer Schrotflinte, ist schon ein einziger Treffer auf kurze Entfernung absolut verheerend, während Fernschüsse hingegen relativ ungefährlich sind. Der Primärangriff eignet sich hervorragend, um per Bande um Ecken zu schießen. Durch die weite Streuung fällt das Zielen mit der Flak Cannon auch Anfängern leicht. Die Sekundärfunktion der Cannon kann mit einem Granatwerfer verglichen werden, dessen Geschosse sofort bei Aufprall explodieren. Die Reichweite der Sekundärattacke ist ebenfalls sehr beschränkt. Somit ist die Flak Cannon wirklich nur für den Nahkampf oder gegen mehrere Gegner auf einmal zu empfehlen.

Der Raketenwerfer



Trefferschäden



Primär-Angriff: 90 bei direktem Treffer – Feuerrate: ~1,2
Sekundärangriff: max. 3 Raketen (270 Schaden)
Munition: 12 (12), maximal: 48

Ein Volltreffer mit einer Rakete richtet großen Schaden an und ist meist mit dem sofortigen Ableben des Getroffenen verbunden. Achten Sie darauf, stets weit vor Ihren Kontrahenten zu schießen, da es einige Zeit dauert, bis die Rakete abgefeuert und am Ziel angekommen ist. Mit der Sekundärtaste können Sie bis zu drei Raketen auf einmal auf Ihren Gegner loslassen. Drücken Sie kurz vor dem Abschuss der drei Raketen die primäre Feuertaste, treffen die Geschosse auf einen Punkt, statt in einem weiten Fächer zu fliegen. Wenn Sie das Fadenkreuz einen Moment auf Ihren Gegner halten, wird dieser vom Zielsystem erfasst. Wenn Sie nun die Rakete abfeuern, wird sie ihr Ziel verfolgen.

Die Lightning Gun



Trefferschäden



Primär-Angriff: 70 – Feuerrate: ~0,6
Kopfschuss: 140 Schadenspunkte
Sekundär-Angriff: Zoom
Munition: 15 (10), maximal: 40

Mit der Lightning Gun können Sie die beliebten Kopfschüsse anbringen. Den Triumphschrei „Kopfschuss" hören Sie nur, wenn der Gegner auch an den Folgen des Schädelspalters dahingeschieden ist. Ansonsten brennt dem Gegenüber immerhin die Birne und er ist um satte 140 Trefferpunkte ärmer. Mit der Zoom-Funktion, die Sie über die Taste für den Sekundärangriff aufrufen, zielen Sie so genau, dass Sie Ihrem Feind eine Kippe aus dem Mundwinkel schießen könnten. Je länger Sie die Taste für die sekundäre Feuerfunktion gedrückt halten, desto näher zoomen Sie an Ihr Ziel heran. Im Nahkampf haben Sie mit der Lightning Gun allerdings kaum eine Chance.

Das Markierungsgewehr



Trefferschäden
Primär-Angriff: Tödlicher Ionenstrahl
Sekundärangriff: Zoom
Munition: 1

Mit dem Markierungsgewehr können Sie einen bestimmten Punkt festlegen, der dann von einem Ionengeschütz bombardiert wird. Die Wirkung der Ionenstrahlen ist etwa mit der des Redeemers vergleichbar. Mit der sekundären Feuertaste wechseln Sie in den Zoom-Modus, mit dem Sie noch genauer festlegen können, wo der Strahl einschlägt. Diese mächtige Waffe gibt es nur in wenigen Maps. Wenn Sie einen Punkt markieren wollen, müssen Sie mit dem roten Laserstrahl mehrere Sekunden darauf zielen. Natürlich darf zwischen Ihrem Ziel und dem Ionen-Satelliten kein Hindernis sein. Ein akustisches Signal teilt Ihnen mit, wenn Ihre Markierung erfolgreich war und Sie Ihren Hintern am besten in Sicherheit bringen.

Der Redeemer



Trefferschäden
Primär-Angriff: Direktschuss mit immensem Schaden
Sekundärangriff: Verheerender Schaden mittels Rocket-Cam
Munition: 1

Der Redeemer richtet mit Abstand am meisten Schaden von allen Waffen an. Die Druckwelle, die sich in einem großen Radius um die Einschlagstelle der Rakete ausbreitet, sorgt selbst ganz außen noch für viele Trefferpunkte. Mit der primären Feuerfunktion schießen Sie die Rakete einfach geradeaus. Die sekundäre Feuerfunktion erlaubt es Ihnen, das Geschoss per Raketen-Kamera zu steuern. So können Sie die Rakete gezielt mitten in das dämliche Grinsen Ihrer Polygon-Feinde schießen. Der Nachteil ist, dass Sie absolut wehrlos sind, solange Sie die Rakete lenken. Suchen Sie sich deshalb immer eine sichere, abgelegene Stelle, von wo aus Sie die Wumme abfeuern.

Der Translokator



Funktion
Primär-Angriff: Disc
Sekundärangriff: Zur Disc beamen
Munition: 5
Extrafunktion: Überwachungskamera

Mit der primären Feuerfunktion des Translokators verschießen Sie eine Disc. Benutzen Sie jetzt die sekundäre Feuertaste, werden Sie zu der Disc gebeamt. So können Sie Maps in Windeseile durchqueren und schwer zugängliche Stellen erreichen. Nachdem Sie sich fünfmal gebeamt haben, dauert es allerdings eine Weile, bis die Waffe wieder aufgeladen ist. Postieren Sie die Scheibe unter einem Gegner und beamen Sie sich sozusagen in ihn hinein, gibt Ihr Kontrahent den Löffel ab. Der Fachmann sagt dazu kurz: Telefrag. Zerstören Sie die Translokator-Disc eines Gegners, teleportiert sich dieser ins Nichts und Sie bekommen einen Punkt gutgeschrieben. Als Bonusfunktion verfügt die Disc über eine Kamera, die Sie mit der Translokator-Taste (standardmäßig: „Q") aktivieren können.

Map-Control & Power-ups

Die über die Levels verstreuten Gegenstände sind das Salz in der Suppe. Sie verhelfen Ihrer Spielfigur zu mehr Gesundheit, effektiveren Ballermännern und widerstandsfähigen Rüstungen.

Die Gegenstände

Gesundheit:



Satz Gesundheit:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Heilwirkung: 25 Punkte bis max. 100 Punkte





Gesundheitsflakon:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Heilwirkung: 5 Punkte bis max. 199 Punkte



Großes Fass Gesundheit:
Respawn-Zeit: 54 Sekunden
Heilwirkung: 100 Punkte bis max. 199 Punkte

Rüstungen:



Satz Schilde:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Schutz: 50 Rüstungspunkte bis max. 150 Punkte



Satz Superschilde:
Respawn-Zeit: 54 Sekunden
Schutz: 100 Rüstungspunkte bis max. 150 Punkte

Power-Up:

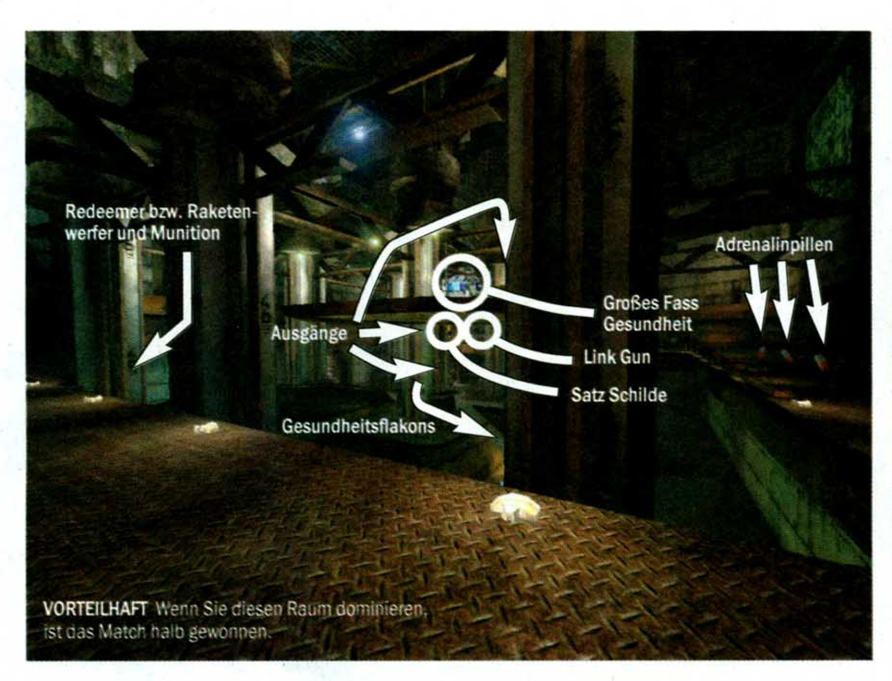
Doppelter Schaden:
Respawn-Zeit: 81 Sekunden
Wirkung: Der Trefferschaden Ihrer Waffe wird für 30 Sekunden verdoppelt.

Machen Sie ein Fass auf!

Lassen Sie sich Rüstungen und Gesundheitsfässer niemals entgehen. Sollten Sie gerade die maximalen Rüstungs- beziehungsweise Gesundheitspunkte besitzen, fügen Sie sich selbst ein paar Schadenspunkte zu und sammeln Sie den Gegenstand auf. Auf diese Weise verhindern Sie, dass Ihre Gegner sich auffrischen können.

Map-Control

Diese Technik ist der Schlüssel zum Erfolg. Prägen Sie sich die Respawn-Zeiten der Gegenstände ein. Jetzt können Sie durch die Levels flitzen und die Gegenstände kurz nach ihrem Erscheinen einsacken. Versuchen Sie, eine möglichst optimale Level-Route zu finden. In manchen Levels reicht es, einen wichtigen Raum zu sichern, während andere Maps einen umfassenden Laufweg erfordern. Bei geschickt ausgewählten Routen suchen Ihre Gegner verzweifelt Power-ups, während Sie stärker und stärker werden. Als Beispiel haben wir den großen Raum der – von der Demo-Version her bestens bekannten – Map „Asbestos" gewählt. Dieser Raum kann spielentscheidend sein. Links unten in der Ecke erscheint (bei der Vollversion) in regelmäßigen Abständen die verheerendste Waffe des Spiels: der Redeemer. Das große Fass Gesundheit hat



VORTEILHAFT Wenn Sie diesen Raum dominieren, ist das Match halb gewonnen.

einen Doppelnutzen. Zum einen zieht es verletzte Gegner an, die mit ein paar Treffern erledigt werden können. Zum anderen bietet es Ihnen die Möglichkeit, Ihren Gesundheitszustand im Minutentakt auf Vordermann zu bringen. Auf dem kleinen Balkon links oben können Sie Ihre Rüstung mit einem Satz Schilder auffrischen. Der Adrenalinvorrat des Raumes ist zwar beschränkt, reicht jedoch bei längerer Kontrolle des Karten-Abschnitts völlig aus, um die Adrenalin-Moves zu ermöglichen. Des Weiteren lassen sich die drei Eingänge problemlos aus der Entfernung überwachen. Obwohl es mit der Link Gun nur eine Handfeuerwaffe in diesem Raum gibt, sollten die Mitbringsel Ihrer gefallenen Feinde ein reichhaltiges Waffenarsenal garantieren. Neben dem Redeemer (bei ausgeschalteten Superwaffen erscheint der Raketenwerfer) finden Sie zusätzliche Munition (Raketen, Flak-Geschosse und Shock-Kerne).

Gedopte leben länger!

Versuchen Sie Ihre Gesundheit stets bei 199 und Ihre Rüstung auf 150 zu halten. An den insgesamt 349 Lebensenergie-Punkten beißen sich normal gewappnete Kontrahenten die Zähne aus. Nachdem Sie die Schwächlinge gefraggt haben, machen Sie sich sofort ans Werk, Ihren Zustand wieder aufzupolieren.

Adrenalin



Quer durch die Arenen sind rot-orange Pillen verteilt (Spawnzeit: ca. 28 Sekunden). Jede dieser Kapseln gibt Ihnen drei Adrenalin-Punkte. Wenn Sie 100 dieser Punkte gesammelt haben, können Sie Adrenalin-Specials ausführen. Drücken Sie eine der folgenden Kombinationen während des Spiels. Wichtig: Die Tasten müssen schnell hintereinander betätigt werden! Ihre Adrenalin-Punkte häufen sich ungeachtet von zwischenzeitlichen Ableben weiter an. Wenn Sie bei 100 Adrenalin keine Spezialbewegung ausführen, erhöht sich Ihr Konto nicht weiter – Pillen werden aber dennoch aufgenommen. Neben den Kapseln geben Abschüsse einen Adrenalin-Kick. Ein normaler Treffer gibt fünf Punkte. Ein vom Kommentator besonders gelobter Frag (siehe Tabelle) schlägt mit 15 Punkten zu Buche. Ausnahme: Für einen Kopftreffer gibt es nur die üblichen fünf.

Move it, Baby!

Nicht immer ist es ratsam, sofort bei 100 Adrenalin einen Move zu machen. Ob und wann ein Adrenalin-Kick Sinn macht, hängt hauptsächlich von dem Spielmodus ab. In einem heißen Jeder-gegen-Jeden-Deathmatch haben Sie eh nicht viel Zeit – da führt man Berserk oder Booster meist sofort aus. In Team-Spielen wie CTF und Bombing Run kann Tempo über Sieg oder Niederlage entscheiden. Wenn Sie während der Wirkungsphase eines Moves weiter Pillen aufnehmen oder Punkte für Frags erhalten, verlängert sich die Wirkungsdauer entsprechend.

Pille	3
Frag	5
Extra-Frag	15

Frags	Kommentar (dt.)	Kommentar (engl.)
1	Erstes Blut	First Blood
5	Killorgie	Killing Spree
10	Randale!	Rampage!
15	Dominanz	Dominating!
20	Unaufhaltbar!	Unstoppable!
25	Göttlich	Godlike!
30	Völlig Krank!	Wicked Sick

Berserk:

Wirkung: Waffenschaden +20%, erhöhte Laufgeschwindigkeit
Dauer: ~27 Sek.
Berserk ist ein offensiver Move – Sie richten mehr Schaden an und haben einen Vorteil durch Ihre höhere Geschwindigkeit. Die Kombo ist immer dann nützlich, wenn Sie über gute Bewaffnung, viel Lebensenergie und Schilde verfügen. Wenn es Ihnen nicht so gut geht, greifen Sie lieber zum Booster.



Unsichtbar:

Wirkung: Spielfigur wird fast unsichtbar
Dauer: ~27 Sek.
Dieser Move ist eher in die Kategorie „Nett, aber unnütz" einzuordnen. Sie werden zwar fast unsichtbar. Aber Ihre Widersacher erkennen immer noch Ihre Umrisse und Ihren Namen. Jetzt mag man denken, dass man prima unsichtbar den Ball oder eine Flagge tragen kann. Weit gefehlt! Jeder sieht die Flagge und als Ballträger leuchten Sie trotzdem. Hin und wieder ist es möglich, sich unsichtbar in die feindliche Basis zu schleichen – andere Moves bringen aber trotzdem mehr.



Booster:

Wirkung: Sie bekommen Lebens- und Rüstungspunkte
Dauer: ~27 Sek.
Während der gesamten Wirkungsdauer erhöht sich Ihre Lebensenergie in Fünferschritten. Sobald diese auf 199 steht, bekommen Sie Rüstungspunkte gutgeschrieben. Dieser Move ist sehr hilfreich und kann selbst dann angewandt werden, wenn Sie kaum verletzt sind. Im Gegensatz zu allen anderen Moves profitieren Sie vom Booster selbst dann noch, wenn die Wirkung aufhört.



Tempo:

Wirkung: Ihre Spielfigur wird sehr schnell
Dauer: ~18 Sek.
Speedy Gonzales lässt grüßen! Mit diesem Tempo-Kick flitzen Sie in irrer Geschwindigkeit über die Map. Besonders empfehlenswert ist der Turbo bei CTF und Bombing Run.





Special	Tasten-Kombination
BERSERK	vor, vor, zurück, zurück
UNSICHTBAR	links, links, rechts, rechts
BOOSTER	zurück, zurück, zurück, zurück
TEMPO	vor, vor, vor, vor

Tastatur und Maus

Geschwindigkeit ist lebenswichtig. Wer auf der Suche nach der richtigen Taste mit schweißnassen Fingern ungestüm auf der Tastatur rumhackt, gewinnt in **UT 2003** keinen Blumentopf.

Jeder so, wie er's mag

Es gibt keine „beste" Steuerungseinstellung. Viele Spieler schwören auf die WASD-Steuerung, andere kommen nur mit den Cursor-Tasten klar. Wenn Sie mögen, können Sie auch mit der Disney-Tanzmatte spielen – Hauptsache, Sie haben alles unter Kontrolle.

Verwirrender Fehler

In der hierzulande erhältlichen **UT 2003**-Version hat sich ein kleiner Bug eingeschlichen. Im Tastatur-Konfigurationsmenü finden Sie einen Eintrag namens „Anpirschen". Fragen Sie jetzt bitte nicht, wie man vom englischen „Strafe Modifier" auf „Anpirschen" kommt. Die Taste steuert den Seitschritt per Maus.

Überflüssiges streichen

Entfernen Sie überflüssige Kommandos aus der Steuerung, indem Sie den Rahmen auf das entsprechende Feld ziehen und den Befehl mit der Rück-Taste (Backspace) löschen. Auch die alternativen Belegungen können Sie getrost löschen, es sei denn, Sie benutzen für die gleiche Aktion tatsächlich zwei Tasten. Sobald Sie den Ballast losgeworden sind, stehen Ihnen die freien Tasten für andere Dinge zur Verfügung.

Wichtige Waffen

Oft ist es nötig, schnell vom Raketenwerfer zur Flak Cannon und dann zum Redeemer zu schalten. Belegen Sie Tasten, die Sie schnell und unkompliziert erreichen können, mit Ihren Lieblingswaffen. Es ist nicht nur tödlich, sondern auch durchaus blamabel, wenn man mit der Lightning Gun vor dem Feind steht und wie wild am Mausrad dreht, um endlich eine vernünftige Nahkampfwaffe zu finden. Ihre einzige Hoffnung in einem solchen Fall ist, dass Ihr Gegenüber vor lauter Lachen das Abdrücken vergisst.



Diese Einstellung vermeidet, dass im hitzigen Nahkampf auf einmal der Redeemer losgeht oder man mit der Lightning Gun dasteht. Beide Waffen sind ganz unten in der Liste.

Tipp-Telegramm

+++ Fügen Sie Ihren Gegnern zusätzlichen Schaden zu, indem Sie ihnen auf die Birne springen. Das verwirrt und kostet Lebensenergie. +++ Für einen erfolgreichen Krieger ist es wichtig zu wissen, wann man geht. Vermeiden Sie Auseinandersetzungen mit besser bewaffneten Kontrahenten. Ziehen Sie sich lieber zurück und rüsten Sie Ihren Krieger aus. Danach kann's rundgehen. +++ Halten Sie sich in der Nähe von wichtigen Spawn-Punkten auf. Sie können sicher sein, dass Ihnen der eine oder andere Feind direkt ins Fadenkreuz läuft. Außerdem können Sie auf diese Art und Weise sichergehen, dass Ihnen niemand das begehrte Power-up vor der Nase wegschnappt. +++ Sollten Sie bei CTF- oder Bombing Run-Maps die Übersicht verlieren, hilft ein Druck auf die N- beziehungsweise M-Taste. Die erscheinenden Sphären (farbige Lichtkugeln) zeigen Ihnen den Weg zu den Basen. +++

Waffen-Prioritäten

Ein schönes Feature ist die Waffenliste. Hier stellen Sie Ihre ganz persönliche Reihenfolge der Waffen ein. So bestimmen Sie auch, ob eine aufgenommene Waffe nun besser oder schlechter als die aktuelle ist.

Mausgeschwindigkeit

Die Mausgeschwindigkeit ist von essenzieller Bedeutung. Ist sie zu langsam, können Sie zwar prima zielen, doch Sie drehen sich in Zeitlupe. Eine zu schnelle Maus sorgt dafür, dass Sie ständig irgendwo herunterfallen oder gegen Wände laufen. Sie müssen in sorgfältiger Abstimmungsarbeit Ihre persönliche optimale Geschwindigkeit finden. Die Standardeinstellung von drei ist auf jeden Fall zu langsam.

Bombing Run – der neue Spielmodus

Deathmatch, CTF und InstaGib sind bekannt. Double-Domination ist für alte Hasen auch nur eine Modifikation von Domination. Richtig neu und ultraspaßig ist Bombing Run – American Football mit Waffen!

Spielweise

Bombing Run erfordert mehr Teamplay als alle anderen Spielmodi. Während man bei CTF durchaus noch mit Einzelleistungen glänzen kann, ist dies beim Bombing Run so gut wie unmöglich. Tolle Angreifer stehen doof da, wenn ihnen die Pille von einem Tempo-Sünder im Adrenalin-Rausch weggeschnappt wird und der Gegner einen Touchdown schafft – nur weil wieder keiner den Torwart spielen wollte.

Ballindikator

Sie sehen stets, wo der Ball gerade ist. Anders als bei CTF zeigt der Ballindikator nicht nur auf die Basis – er zeigt immer auf den Ball. Anhand der Farbe erkennen Sie, welches Team in Ballbesitz ist. Haben Sie selbst grad das Leder in der Hand, führt der Indikator Sie zum gegnerischen Tor.

Offensive

Das wohl größte Handicap des Ballträgers ist, dass er sich seiner Haut nicht erwehren kann. Daher muss er stets von feuerkräftigen Kollegen eskortiert werden. Eine andere gute Möglichkeit ist, alle Gegner in Gefechte zu verwickeln, um dem Ballträger die Flucht nach vorne zu ermöglichen.

Passspiel

Oft genug kommt es vor, dass der Ballträger partout ein Tor machen will und den Ball – im wahrsten Sinne des Wortes – ums Verrecken nicht abgibt. Dabei erhöhen sich die Chancen auf ein Tor oder gar einen Touchdown durch schnelles Passspiel enorm. Als Ballträger sollten Sie stets einen Ihrer Bewacher per Sekundärfunktion markieren, um jederzeit schnell und präzise passen zu können.

Fallen stellen

Im Ballbesitz ist es sinnvoll, den Gegner in eine Falle zu locken. Anstatt direkt zum feindlichen Tor zu laufen, rennen Sie mit der Kugel Richtung eigene Basis. Sie können sich sicher sein, dass der größte Teil der gegnerischen Mannschaft Ihnen blindlings hinterherläuft. Dort werden die Verfolger dann von Ihren Teamkollegen mit einem freundlichen Kugelhagel empfangen. Jetzt kann Ihr Team in der Gruppe einen Konter starten.

Defensive

Natürlich müssen Sie den Ballträger zur Strecke bringen. Das hat aber Zeit – konzentrieren Sie sich zunächst auf die Bodyguards. Der Träger kann Ihnen eh nichts anhaben. Wenn die Eskorten ausgeschaltet sind, braten Sie dem Leuchtkeks eins über, schnappen sich die Pille und kontern.



Mit weiten Pässen kommen Sie sehr schnell voran und verwirren zusätzlich Ihre Gegner.

Tick! Du bist's!

Sie tragen die Pille, Ihnen hängt ein Verfolger am Hintern und es wird brenzlig? Na, dann schmeißen Sie ihm einfach den Ball entgegen. Da steht er nun und kann nichts machen. Ein, zwei Raketen druff, Ball schnappen und weiter im Text. So spielt man den Gegner aus.

Fieldgoal oder Touchdown

Am Tor fällt die Entscheidung – drei oder doch gleich sieben Punkte? Ein Sprung durchs Tor zählt als Touchdown und gibt satte sieben Zähler. Bei vielen Maps muss der erfolgreiche Spieler diesen Triumph jedoch mit dem Leben bezahlen. Ein Field-Goal – also der Schuss durchs Tor – bringt zwar nur drei Punkte, ist aber besser als ein vergeigter Touchdown-Versuch.

Einführung in die Bewegungstherapie

Flink wie ein Rehlein

Bleiben Sie stets in Bewegung. Geübte Spieler und intelligente Bots nehmen still stehende Kämpfer sofort aufs Korn und erhöhen ihr Punktekonto. Auch wenn Sie zu Beginn Ihrer Karriere Probleme haben, aus dem Lauf heraus zu schießen, dürfen Sie sich nicht angewöhnen, stehen zu bleiben, um den Gegner anzuvisieren. Wenn Ihnen ein Widersacher am Allerwertesten hängt, wenden Sie ihm nach Möglichkeit nicht den Rücken zu. Versuchen Sie, rückwärts laufend das Feuer zu erwidern. Sollten Sie gezwungen sein, in die Richtung zu sehen, in die Sie flüchten, laufen Sie im Zickzack und verwirren Sie den Verfolger mit Sprüngen.

Kaum zu treffen

Mit geschicktem Dodging (Ausweichen) können Sie sogar „gefächerten" Raketen entfliehen. Achten Sie immer darauf, dass Sie nur dann von der Dodge-Funktion (Bewegungstaste zweimal schnell hintereinander drücken) Gebrauch machen, wenn Sie genügend Platz haben. Oft enden überhastete Dodge-Manöver in einem tödlichen Sturz. Versuchen Sie generell, bei Ihren Bewegungsabläufen kein System erkennen zu lassen. Wenn Sie wie ein Karnickel ständig Haken schlagen und wie wild umherhüpfen, können Ihre Widersacher Sie nur sehr schwer niederstrecken.

Trick-Jumps

Mit freundlicher Unterstützung von inunreal.de haben wir für Sie die diversen Sprungtechniken zusammengetragen. Viel Spaß beim Durch-die-Gegend-hopsen!

Die Sprungtechniken:

Jump:

Dies ist ein ganz normaler Sprung ohne irgendwelche Extras. Oft wird er direkt nach einem Dodge ausgeführt, um noch ein bisschen weiter und höher zu kommen.

Lift Jump:

Wenn Sie einen nicht durchgehenden grünen Strich sehen, dann handelt es sich dabei um einen so genannten Lift Jump: Die vielen Fahrstühle in **UT 2003** können Sie für Ihre Sprünge benutzen und die Geschwindigkeit des Fahrstuhles ausnutzen. Das heißt im Klartext, dass Sie sich in einen kleinen oder großen Lift begeben und – während dieser hochfährt – gleichzeitig springen. Dadurch akkumuliert sich die Geschwindigkeit des Fahrstuhles und die Ihres Sprunges: Ihr Kämpfer macht einen riesigen Satz.

Double Jump:

Direkt an einen normalen Jump können Sie einen Double Jump (Doppel-Sprung) anschließen. Der Double Jump ist ein sehr einfacher Sprung. Vollführen Sie einen Sprung und drücken Sie auf dem Scheitelpunkt des Hopsers erneut die Sprungtaste. Dadurch machen Sie praktisch einen Sprung im Sprung und überwinden größere Distanzen.

Dodge Jump:

Das Dodgen kennen Sie vielleicht schon von anderen Spielen. Um zu dodgen, müssen Sie zweimal hintereinander eine Richtungstaste drücken. Dadurch machen Sie einen weiten Satz zur Seite. Gleichzeitig mit dem Dodgen sollten Sie einen Sprung machen, um eine größere Entfernung zu überwinden. Durch das Dodgen können Sie Geschossen ausweichen oder sich schnell durch die Karte bewegen. Wegen der hohen Geschwindigkeit eines Dodges können Sie Anhöhen geradezu überfliegen.

Wall Jump:

Dieser Sprung erfordert einige Übung. Sie springen gegen eine Wand und machen sofort einen Dodge von der Wand weg. Dadurch stoßen Sie sich von der Wand ab und machen einen beachtlichen Hüpfer. Mit dieser Sprungtechnik können Sie hervorragend lästige Verfolger abhängen.

Shield Gun Jump:

Mit der Shield Gun können Sie mit etwas Übung eine besondere Sprungtechnik ausführen, die Sie allerdings ein paar Lebenspunkte kostet. Laden Sie hierzu primären Schussmodus etwas auf und zielen Sie auf den Boden, direkt unter Ihnen. Lassen Sie nun die Schusstaste los, während Sie gleichzeitig die Sprungtaste drücken. Ihr Schützling macht einen beachtlichen Sprung, den Sie mit anderen Sprungtechniken kombinieren können.

Bio Rifle Jump:

Bei dem Bio Rifle Jump benutzen Sie die Explosion der auf den Boden liegenden oder an der Wand hängenden grünen Schleimblasen. Durch die Explosion erhalten Sie einen Stoß, der mit einem Shield Gun Jump verknüpft werden kann. FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER

Trick-Jumps

powered by INUNREAL.DE

mit freundlicher Unterstützung von Damian "PolishFool" Sokol



Deathmatch


Antalus


Antalus


Asbestos


Asbestos


Compressed


Compressed


Curse3

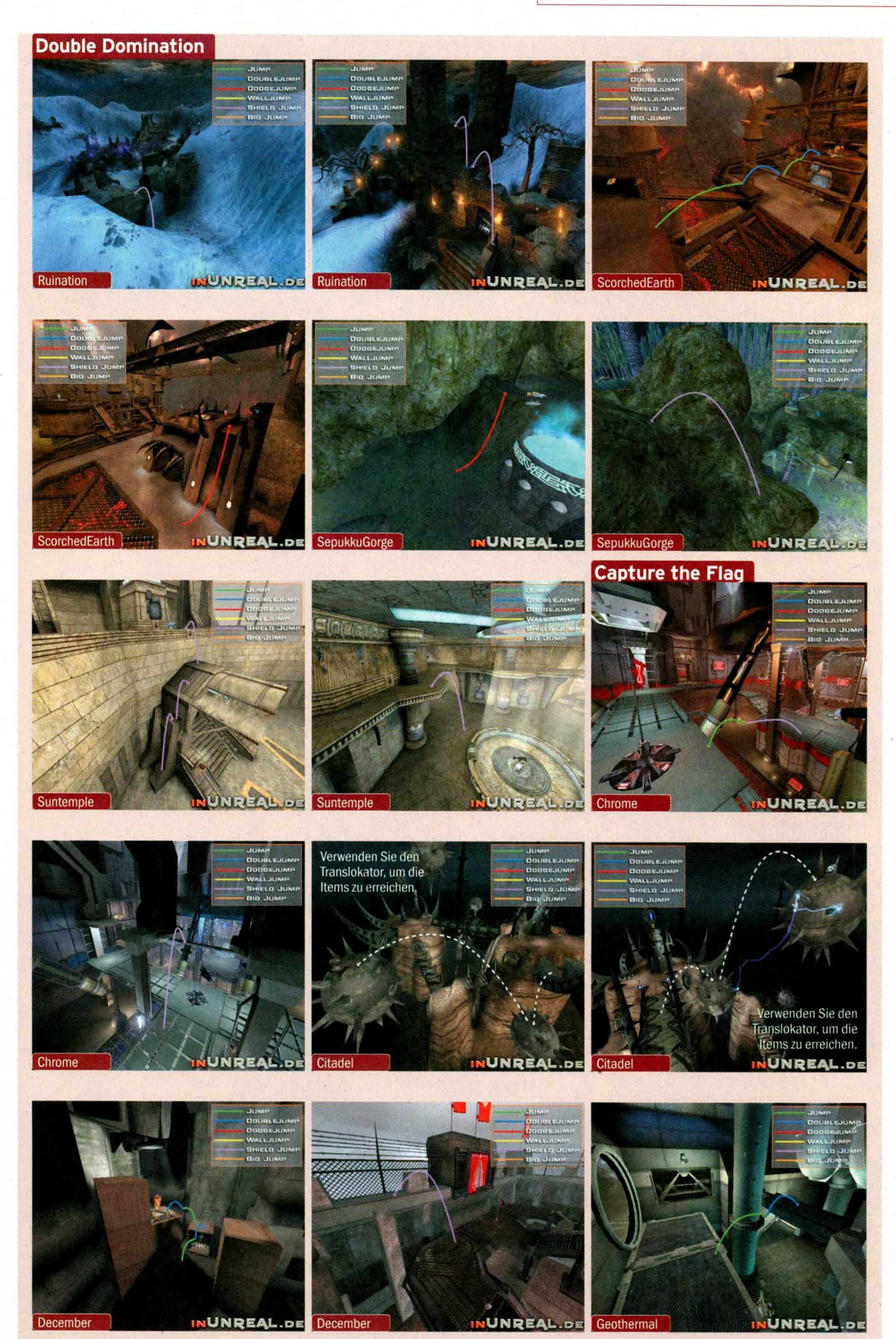

Curse3

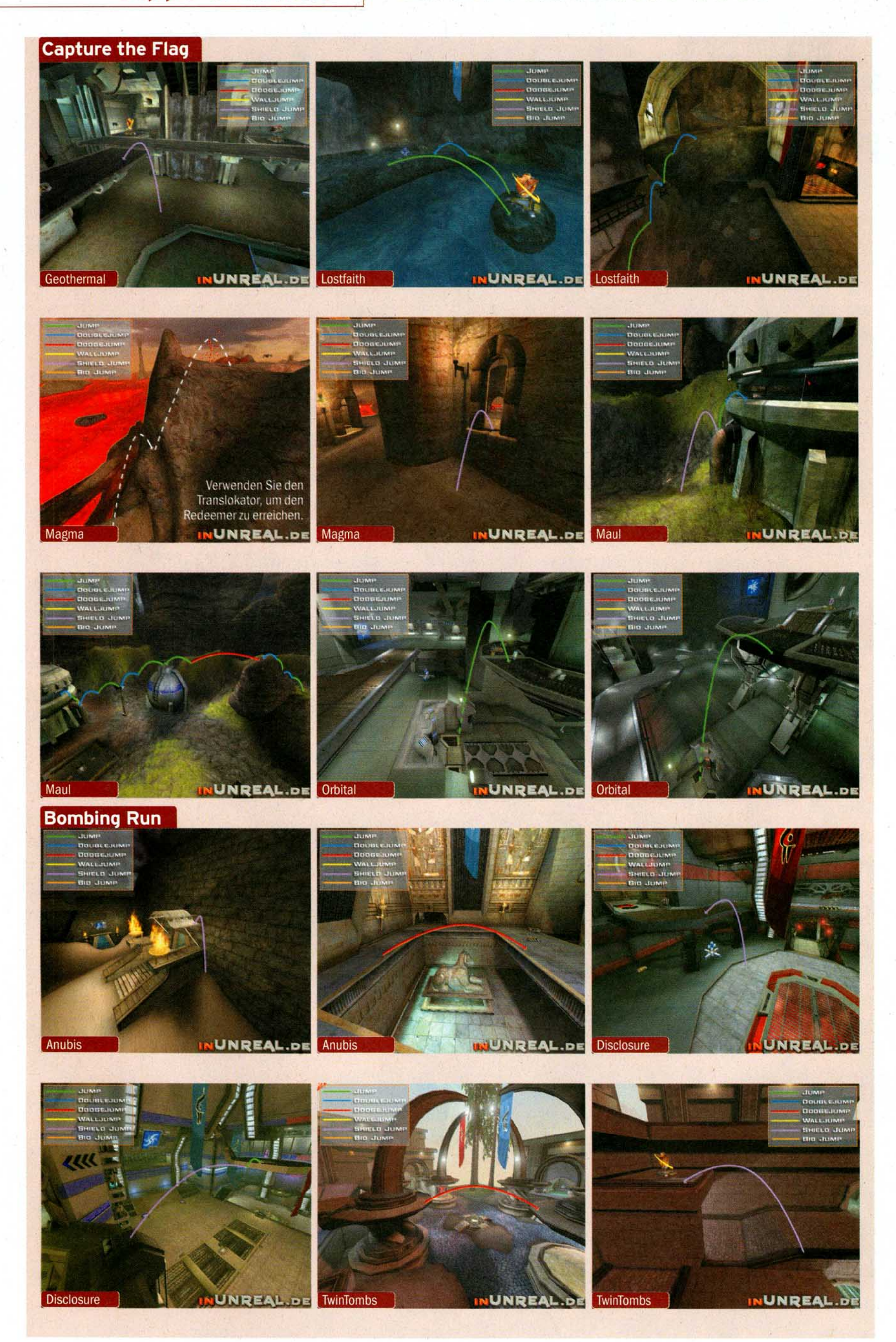

Flux2


Flux2


Inferno


Deathmatch
Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Insidious
Insidious
Leviathan
Leviathan
Oceanic
Oceanic
Phobos2
Phobos2
Plunge
Double Domination
Plunge
Serpentine
Core
Core
OutRigger
OutRigger
INUNREAL.DE


Double Domination
JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
Ruination
INUNREAL.DE
Ruination
ScorchedEarth
ScorchedEarth
SepukkuGorge
SepukkuGorge
Suntemple
Suntemple
Capture the Flag
Chrome
Chrome
Verwenden Sie den Translokator, um die Items zu erreichen.
Citadel
Verwenden Sie den Translokator, um die Items zu erreichen.
Citadel
December
December
Geothermal


Capture the Flag
JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIO JUMP
Geothermal
Lostfaith
Lostfaith
Verwenden Sie den Translokator, um den Redeemer zu erreichen.
Magma
Magma
Maul
Maul
Orbital
Orbital
Bombing Run
Anubis
Anubis
Disclosure
Disclosure
TwinTombs
TwinTombs
INUNREAL.DE



PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
As Real as it Gets!
10.-€
Flugsimulator 98 (USK o.A.)
Die Flugsimulation der Spitzenklasse für Piloten und begeisterte Luftfahrtanhänger!
Microsoft
Microsoft® Flight Simulator 98
Ein realistisches Flugabenteuer
Emergency 2
(USK 12)
Rette Leben! Als Einsatzleiter steuerst Du in Emergency 2 bei den unterschiedlichsten brisanten Notfällen die Einsatzkräfte und Fahrzeuge von Feuerwehr, Notarzt, Rettungshubschrauber und Polizei!
EMERGENCY 2
THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE
Leben retten! Du koordinierst die Einsatzkräfte, du hast die Verantw
29.-€
NHL 2003 (o.A.)
NHL 2003 bietet das kompletteste, benutzerfreundlichste, unterhaltsamste und authentischste Eishockey-Erlebnis, das es je gab!
PC CD-ROM
Voraussichtlich ab 6.11. 2002 erhältlich!
EA SPORTS
NHL 2003
45.-€
Die SIMS AddOn
Tierisch gut drauf (o.A.)
Deine Sims bekommen Verstärkung! Tiere und alles um sie herum im Mittelpunkt: von der Tierhandlung bis zum Schädlingsbefall im Garten. Erweiterte Deine sozialen Interaktionen um eine neue Dimension ...
Du wirst staunen, worüber man mit tierlieben Nachbarn alles reden kann!
PC CD-ROM
Bild interactive
Die Sims
Tierisch gut drauf
ERWEITERUNGSPACK
24.-€
PC CD-ROM
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2003
Voraussichtlich ab 6.11. 2002 erhältlich!
FIFA Football 2003
(o.A.)
Absolute Ballkontrolle, absolute Authentizität, Club Championship-Modus, unvergleichliche Art der Präsentation.
Das ist Fifa Football 2003!
45.-€
Wichtiger Hinweis:
Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen.
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



Die große FIFA-Steuerkontrolle

Jedes Jahr ein neues FIFA – aber immer noch die gleiche alte Hardware? **Wir zeigen Ihnen, was Sie verpassen, wenn Sie FIFA 2003 mit einem Gamepad von 1998 spielen!**

Das Gamepad stellt die Verbindung zwischen Mensch und Computer her – im optimalen Fall ist diese einfach zu handhaben und bietet außerdem viele Funktionen. Wir haben den neuesten Teil der **FIFA**-Serie zum Anlass genommen, gleich fünf kabellose und vier verkabelte Gamepads zum Freundschaftsspiel auf den Rasen zu schicken.

Als Mannschaftskapitän und Testsieger betritt zunächst das Wingman Cordless Gamepad von Logitech das Stadion. Das Funk-Gamepad hat großen Energiehunger und verschlingt mit einer Ladung vier AA-Batterien. Zum Glück wird der erste Satz gleich mitgeliefert. Seine zwei analogen Mini-Joysticks und das digitale Steuerkreuz sind recht präzise und lassen in **FIFA 2003** flotte Manöver problemlos zu. Eine große Hilfe bei der Konfiguration für verschiedene Spiele ist die beigelegte Wingman-Software, von der eine aktuellere Version (4.0) bereits auf www.logitech.com zum Download angeboten wird. Beim Duell hat uns allerdings überrascht, dass beide Controller ausschließlich mit einer einzigen Einstellung gesteuert werden können. Wenn Sie beispielsweise die Konfiguration der Knöpfe ändern, übernimmt die Software diese gleich für beide Gamepads. Bleibt lediglich ein Trick: Benutzen Sie die beigelegte Treiber-Software (Logitech, Thrustmaster, Saitek), um die Steuerungstasten auf die Gamepad-Knöpfe zu programmieren. Das ist zwar umständlich, funktioniert in der Praxis aber ganz gut.

Ebenfalls aus der Funk-Ecke kommt das Xtension RF Gamepad. Es wird mit USB-Empfangsstation und ohne separate Software geliefert. Damit sind umständliche Tastatur-Makros zwar nicht möglich, diese werden in **FIFA 2003** allerdings auch nicht benötigt. Wesentlich tragischer ist aber die Tatsache, dass das Einsteigergerät über keinen zweiten Mini-Joystick verfügt. Damit fallen die Abschirm-Funktionen (siehe Extrakasten „Die FIFA-Steuerberatung“) leider flach.

Das Firestorm Wireless Gamepad von Thrustmaster ist der dritte Fußball-Funker, den wir unter die Lupe genommen haben. Es ist sehr gut verarbeitet, robust und besonders für kleinere Spielerhände

ein guter Partner auf dem Grün. Mit der Thrustmapper-Software können Sie die Tasten und Achsen sogar selbst programmieren und außerdem eigene Spielprofile entwerfen. Das Gerät muss nicht kalibriert werden und die Belegung der Tasten ist einfach.

Bevor die kabellose Bundesliga ohne eigenen Spieler an den Start geht, schickt Trust den Sight Fighter Wireless auf den Rasen. Dort zeigt sich der silberne Spieler aufgrund seiner guten Ausstattung zwar gerüstet, aber im Zweikampf muss er passen. Trotz seiner zwölf Tasten, einer Shift-Taste zur Doppelbelegung und eines Scroll-Rades hat er nur ein digitales Steuerkreuz. Davon abgesehen ist die Anordnung der Feuerknöpfe nicht optimal. Die drei Tasten oberhalb des digitalen Steuerkreuzes und die daneben liegende Shift-Taste können Sie nur erreichen, wenn Sie den Finger vom Steuerkreuz nehmen. Dafür können Sie es wahlweise am Gameport Ihrer Soundkarte oder per USB anschließen. Die dazugehörige Konfigurationssoftware für Makros ist zwar optisch wenig ansprechend, dafür funktional.

Das letzte kabellose Gamepad in unserem Special kommt aus dem Hause Saitek. Das P3000 ist ein wahrer Ausstattungsmeister, denn es bietet neben zwei analogen Mini-Joysticks gleich acht Feuertasten, die Sie dank der beigelegten Software und der Shift-Taste sogar doppelt belegen können. Der Clou ist allerdings die Empfangsstation, die gleichzeitig als Akku-Ladegerät dient. Praktischerweise hat Saitek auch gleich zwei der wiederaufladbaren Batterien beigelegt, so dass das P3000 theoretisch nie ohne Strom dasteht. Trotz Akku ist der schwarze Blickfang sehr leicht und liegt gut in der Hand. Bei der Verarbeitung der Knöpfe hätte man sich allerdings mehr Mühe geben können, denn vor allem die beiden Front-Tasten für die Zeigefinger klappern sehr. Ansonsten macht das P3000 einen soliden und guten Gesamteindruck.

Nach den Funk-Gamepads stellen wir Ihnen nun die Einwechselspieler mit Kabelsteuerung vor. Lange Zeit war das Microsoft Gamepad das Standard-Eingabegerät bei Sportspielen – und im letzten Jahr hat man dem alten Gameport-Spieler sogar einen modernen USB-Anschluss spendiert. Das ergonomisch geformte Pad ist gut verarbeitet und verfügt über zehn Knöpfe, die auch für kleine Spielerhände sehr leicht zu erreichen sind. Interessant sind auch die zwei mittleren Tasten auf der Oberseite, denn mit ihnen können Sie bequem in Spielmenüs vor- und zurücknavigieren, ohne zur Maus greifen zu müssen. Die Steuerung mit dem digitalen D-Pad ist leichtgängig und die Plug-and-Play-Installation dank des USB-Anschlusses kinderleicht.

Saiteks Gamepad für das preisliche Mittelfeld heißt P880 Dual Analog Pad und verfügt über alle Features, die ein PC-Kicker braucht: zehn Funktionstasten plus Shift-Taste zur Doppelbelegung, zwei analoge Mini-Joysticks und

Die FIFA-Steuerberatung

Wir verraten Ihnen, warum Sie Ihr altes Gamepad besser gegen ein neues eintauschen sollten. Mit einer komplett digitalen Spielehilfe haben Sie nämlich viele Nachteile.

Moderne Rasen-Athleten spielen mit geschickten Dribblings und Abwehr-Manövern und überraschen so ihre Gegner. Wenn Sie diese Funktionen in **FIFA 2003** auch einsetzen wollen, muss Ihr Gamepad über analoge Mini-Joysticks verfügen. Aber wo liegt der Unterschied zum regulären digitalen Steuerkreuz? Jedes digitale Steuerkreuz kann Richtungswechsel nur in 45°-Schritten messen. Damit sind präzise Lenkmanöver also passé. Analoge Mini-Joysticks erfassen nicht nur die Richtung, sondern auch noch die Bewegungsstärke. Damit haben Sie die komplette Bewegungskontrolle über Ihre Spieler in **FIFA 2003**. Ohne diese Joysticks fällt aber nicht nur die präzise Steuerung flach, Sie müssen auch noch auf die Special-Moves (zum Beispiel Dribbling) und im Ballbesitz auf die Abwehrfunktionen verzichten.

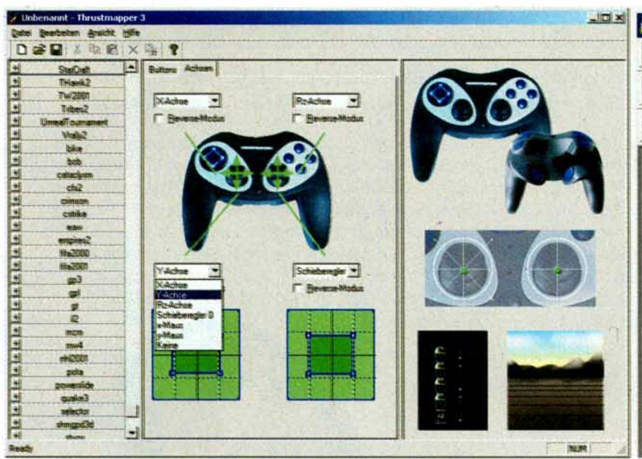


Ohne analogen Mini-Joystick (2) wird die Steuerung von FIFA 2003 sehr schwierig, vor allem in hektischen Spielsituationen. Digitale Steuerkreuze (1) sind nicht mehr empfehlenswert.

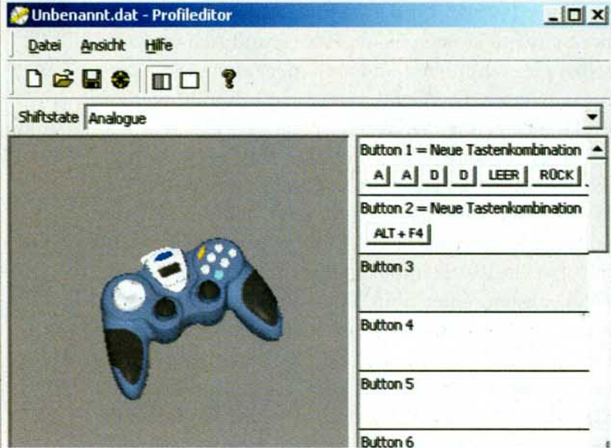
Die aktuelle Gamepad-Garde im PC-Games-Testlabor



Name:	Wingman Cordless Gamepad	Firestorm Wireless Gamepad	P3000 Wireless Gamepad	P880 Dual Analog Pad	RF Gamepad
Hersteller / Preis	Logitech/ca. € 55,-	Thrustmaster/ca. € 42,-	Saitek/ca. € 70,-	Saitek/ca. € 30,-	Xtension/ca. € 30,-
Anzahl Tasten	13 Tasten	12 Tasten	8 + Shift-Funktion	10 + Shift-Funktion	12 Tasten
Achsen	6 + Schubregler (digital und analog)	6 (digital und analog)	6 (digital und analog)	4 (digital und analog)	2 (digital und analog)
Anschluss	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos	USB	USB; Gamepad kabellos
Wird mitgeliefert	Software auf CD, 4x AA-Batterie	Software auf CD, 2x AAA-Batterie	Software, Ladestation, 2 Akkus	Software auf CD	Nichts
Genauigkeit	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Ergonomie	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
FIFA-2003 Dualbetrieb	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich
Wertung	**1,7**	**1,8**	**2,2**	**2,3**	**2,3**
Kommentar:	Sehr gutes kabelloses Gamepad mit hohem Stromverbrauch	Gummiertes Funk-Gamepad mit guter Software	Funk-Gamepad mit sehr guter Ausstattung	Gutes Gamepad mit mit guter Austattung	Etwas klobiges Funk-Gamepad der Mittelklasse



KONTROLLWAHN Mit der Thrustmapper-Software der Thrustmaster-Gamepads können Sie sogar einstellen, ab welcher Neigung die Mini-Joysticks reagieren.



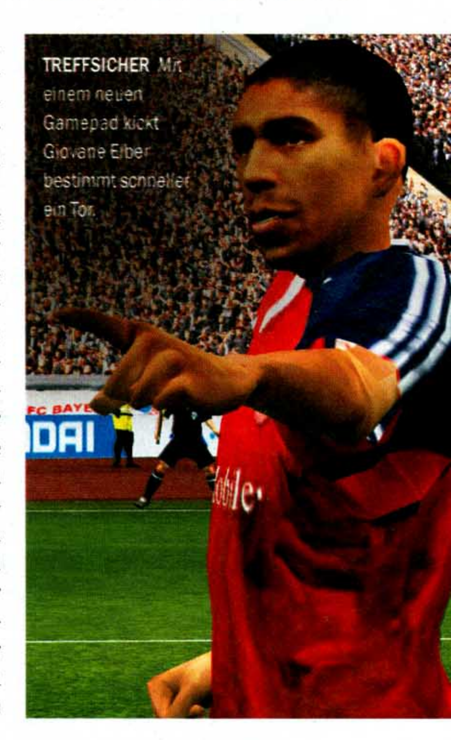
TREIBERSACHE Mit der Programmiersoftware des P3000 Wireless Gamepad von Saitek programmieren Sie komplette Befehlsreihen auf eine beliebige Taste.

Steuerkreuz. Der Mini-Joystick lässt sich sogar per Umschalttaste zum digitalen Steuerkreuz umfunktionieren. Die beiden analogen Mini-Sticks könnten etwas höher liegen, damit man die Daumen nicht so weit strecken muss. Außerdem sollten zwei der zehn Tasten statt auf der Oberseite noch unterhalb des Controllers auf Höhe der Mittelfinger untergebracht sein. Trotz kleiner Defizite ist das Pad präzise und der Druckpunkt der Tasten ausgewogen. Mit dem P880 haben Sie auf jeden Fall einen guten Spieler im Team.

Das Firestorm Dual Power 3 trägt das gleiche schwarze Trikot wie der kabellose Teamkamerad Firestorm Wireless und unterscheidet sich von diesem in Spielgefühl und der erstklassigen Verarbeitung nicht im Geringsten. Wenn Sie die starre Konfigurationsmöglichkeit bei Mehrspielerduellen in **FIFA** stört, können Sie die Thrustmapper-Software – wie oben beschrieben – dazu einsetzen, die Tastatur-Befehle auf die Gamepad-Tasten zu programmieren.

Frisch aus der A-Jugend kommt das Hornet Force Pad von Speedlink. Wo alle anderen Kontrahenten stets zwei Meter Kabellänge aufweisen, hat das Einsteiger-Pad nur eineinhalb Meter zu bieten. Dazu gibt es ein digitales Steuerkreuz und acht Feuertasten – für rund 10 Euro ist das ein fairer Preis. Als Trainingsgerät für Fußball-Junioren ist das Hornet Force Pad gerade gut genug, für Top-Spieler nicht einmal ausreichend, da zwei Mini-Joysticks fehlen.

Das Fazit: Funk-Gamepads mit analogen Mini-Joysticks sind ihr Geld durch die Bank wert. Die Funkreichweite ist für den Schreibtischbetrieb mehr als ausreichend. Wer **FIFA 2003** noch mit einem digitalen Gamepad spielt, hat gegen starke Gegner mit einem oder zwei analogen Mini-Joysticks keine Chance. Andere Spieler vor dem Ball abschirmen oder Special-Moves einsetzen – diese Möglichkeiten haben Sie nur, wenn Ihr Gamepad diese Mini-Joysticks besitzt. Wer zum Beispiel noch das alte Microsoft-Gamepad einsetzt, guckt hier im Wettkampf also auf jeden Fall in die Röhre. BERND HOLTMANN


TREFFSICHER Mit einem neuen Gamepad kickt Giovane Elber bestimmt schneller ein Tor.

Die aktuelle Gamepad-Garde im PC-Games-Testlabor

Name:	Firestorm Dual Power 3	Sidewinder Gamepad USB	Sight Fighter Wireless	Hornet Force Pad
Hersteller / Preis	Thrustmaster / ca. € 40,-	Microsoft / ca. € 30,-	Trust / ca. € 40,-	Interact / ca. € 10,-
Anzahl Tasten	12	10	12 + Shift-Funktion	10
Achsen	6 (digital und analog)	2 (digital) +	2 (digital) + Schubregler	2 (digital)
Anschluss	USB	USB	USB, Gameport; Gamepad kabellos	USB
Wird mitgeliefert	Software auf CD	Software auf CD	Software auf CD	Treiber-Diskette
Genauigkeit	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Ergonomie	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
FIFA-2003 Dualbetrieb	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich	Möglich
Wertung	2,4	2,5	2,5	3,2
Kommentar:	Gutes Kabel-Gamepad mit Force-Feedback	Alte Garde der Gamepads, trotzdem technisch überholt	Recht träges Funk-Gamepad, leider ohne Mini-Joystick	Schlechter Tastatur-Ersatz für FIFA-Spieler

Die nächste Generation

Sind Grafikkarten mit dem neuen Radeon 9700 Pro wirklich schneller als die Konkurrenz? Und wie schlägt sich der neue NV18-Chip von Nvidia?

Nachdem wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe einen Überblick über die nächsten sechs Monate im Grafikkartenland gegeben haben, präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe auch schon die erste Testpremiere der dort vorgestellten Produkte. Rechtzeitig traf eine der ersten Grafikkarten mit dem überarbeiteten MX-440-Grafikchip (Codename: NV18) in der Redaktion ein. Wir haben den Chip-Debütanten zusammen mit drei der neuen Radeon-9700-Pro-Grafikkarten, einer Geforce4-Ti und einer Radeon 9000 Pro verglichen.

Die drei weiteren Testkandidaten von Hercules, Sapphire und Connect 3D verwenden den Radeon-9700-Pro-Grafikchip. Der wird mit 325 MHz angesprochen, während die verbauten 128 MB DDR-Speicher mit 310 MHz DDR (620 MHz effektiv) arbeiten. Speicher mit einer Zugriffszeit von 2,8 Nanosekunden erlaubt theoretisch einen



DIRECTX 8 Aquanox 2 unterstützt wie Teil 1 auch DirectX-8-Grafikeffekte, die mit Pixel Shadern und Vertex Shadern berechnet werden.

ZWEISCHNEIDIG Die Neuauflage der Geforce4 MX-440 von MSI ist zwar sehr gut ausgestattet, aber für 3D-Actionfans aufgrund des DirectX-7-Grafikchips nicht zu empfehlen.

höheren Speichertakt von 367 MHz. Besonders leistungsfördernd ist der 256-Bit-Speicherbus des Chips. Er ist doppelt so breit wie der aktueller Platinen (Ausnahme: Matrox Parhelia-512) – der Nutzen schlägt sich in der maximal übertragbaren Speichermenge pro Sekunde und damit auch in der 3D-Leistung nieder. Ebenfalls aufgebohrt hat Ati die Anbindung der Grafikkarte an die Hauptplatine. Das neue Steckkarten-Interface basiert auf der AGP-Universal-3.0-Spezifikation und unterstützt selbst den neuesten AGP-Modus 8x.

Um die entstehende Hitze besser abzuleiten, wurde der Grafikchip selbst mit dem Kern nach oben auf die Platine gelötet. Nur eine kleine Metallplatte zwischen Chipkern und Lüfter verhindert die Beschädigung. Dass Ati die gleiche Verpackungsgtechnik wie Intel beim Pentium 4 verwendet, ist angesichts der hohen Taktfrequenzen nicht verwunderlich. Da der 9700 Pro unter Volllast viel Strom benötigt, befindet sich auf den Grafikkarten ein kleiner, vierpoliger Stromstecker. Ohne eine zusätzliche Verbindung zum Netzteil startet der PC nicht einmal. Aber keine Panik: Im Test lieferte selbst ein 235-Watt-Netzteil genug Strom für die Platine.

Wenn Sie mit Atis neuem 3D-Powerchip liebäugeln, sollten Sie allerdings wissen, dass er zwar für das kommende DirectX 9 gebaut wurde, entsprechende Spiele aber mindestens noch ein halbes Jahr auf sich warten lassen. PC-Spieler können von der DX-9-Platine zurzeit also hauptsächlich eine bessere Bildqualität (Kantenglättung, anisotroper Filter) erwarten. Für die Zukunft bringt der Chip allerdings die Kompatibilität zu den 2.0-Versionen der Pixel- und Vertex-Shader-Standards sowie Displacement Mapping mit. Mit Letzterem können Programmierer 2D-Texturen ohne großen Aufwand in die dritte Dimension verzerren.

Die Connect 3D Radeon 9700 Pro ist die erste Karte mit dem Ati-Allroundtalent. Die Platine ist mit 430 Euro Anschaffungspreis die günstigste 9700 Pro im Test. Wie fast alle Herstellerkarten wird auch diese von Ati selbst gefertigt und weiterverkauft. Außer der Treiber-CD und einigen Kabeln und Adaptern befindet sich nichts in ihrem Karton – bei dem niedrigen Preis kein Wunder. Fünf Jahre Garantiezeit sind allerdings unüblich und geben deshalb Pluspunkte.

Die 3D Prophet 9700 Pro von Hercules setzt auf ein eigenes Platinendesign und einen gleichermaßen auffälligen wie leistungsfähigen Kühlkörper aus Kupfer. Als Krönung befindet sich auf allen Speicherbausteinen noch ein kleiner Passivkühler – ein wahrer Blickfang ist auch der Kühler auf der Rückseite der Grafikplatine.



HUNGRIG Cate Archers aktuelles Abenteuer in No One Lives Forever 2 sieht am besten mit einer DirectX-8-kompatiblen Grafikkarte aus.

Dem Fehler **auf der Spur**

Im Test sind uns Abstürze und Grafikfehler bei den neuen Radeon-9700-Pro-Grafikkarten aufgefallen. Glücklicherweise lassen sich diese Probleme meist leicht beheben.

Spiel	Problembeschreibung	Lösung
Battlefield 1942 (Demo)	Menüs fehlen, Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Das Ding	Regelmäßige Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Dungeon Siege	Schlechte Performance	Ini-Patch installieren (Heft-CD)
Half-Life (dt.)	Sichtbare Polygonfragmente	Bisher keine Lösung
Mafia	Regelmäßige Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Medieval/Shogun	Fehler bei Bäumen etc.	Bisher keine Lösung
Neverwinter Nights	Schlechte Performance Keine Kantenglättung Wassereffekte gehen nicht Mauscursor flackert	Bisher keine Lösung Bisher keine Lösung Bisher keine Lösung „Enable HardwareMouse=0" in der nwn.ini einstellen
NHL 2003 (Demo)	Absturz beim Matchstart	Bisher keine Lösung
Operation Flashpoint	Flackernde Text./Schatten	Hardware T&L deaktivieren
Serious Sam 2	Truform nicht wählbar	Catalyst 0.23 (Heft-CD)

Der aktuelle Treiber Catalyst 02.3 und der separat zu installierende Direct3D-Patch befinden sich auf unserer Heft-CD. Mit ihnen sind die schlimmsten Probleme behoben. Auch wenn die Treiberprogrammierer sehr gute Arbeit geleistet haben, bleibt die 3D-Leistung im Action-Abenteuer **Mafia** enttäuschend – die Geforce4 Ti-4600 liefert hier die doppelte 3D-Leistung. Kompatibilitätsprobleme mit ersten AGP-8X-Mainboards können durch erste BIOS-Updates ebenfalls behoben werden. Diese finden Sie mit Anleitungen direkt auf den Hersteller-Webseiten.

Welche Grafikkarte soll's denn sein?

Nie zuvor hatten Spieler eine so große Auswahl an Grafikchips und Grafikkarten. Wir geben Ihnen konkrete Einkaufstipps.

Welche Radeon-Grafikkarten sind empfehlenswert?
Die Radeon 9700 Pro ist erst ab Hauptprozessoren mit mindestens 1.200 MHz interessant – und das nur für Spieler, die entweder flüssig in hohen Auflösungen spielen wollen (1.280x1.024 und höher) oder die Grafik aktueller Spiele mit Kantenglättung und anisotroper Textur-Filterung veredeln möchten. Info: Die angekündigte Radeon 9700 unterscheidet sich von der 9700 Pro nur durch die Taktfrequenz: 365 MHz Chiptakt und 620 MHz effektiven Speichertakt bietet die 9700 Pro, die 9700 soll hingegen mit 300/550 MHz veröffentlicht werden. Über den vermutlich noch in diesem Monat erscheinenden Radeon 9500 ist bisher nur wenig bekannt. Der Chip soll ebenfalls DirectX 9 unterstützen, aber in der 3D-Leistung eingeschränkt sein.

Ich will eine schnelle, zuverlässige und günstige 3D-Karte. Für welche entscheide ich mich?
An erster Stelle stehen natürlich die Geforce4-Ti-4200-Platinen. Die DirectX-8-Grafikkarten sind ab Prozessoren um 1.000 MHz zu empfehlen und liefern in allen aktuellen Spielen gute Leistungs- und Qualitätsergebnisse. Der Versender Alternate.de bietet die Sparkle SP7200T2 Pure mit einem VGA-Anschluss schon für 150 Euro an. Für 20 bis 30 Euro weniger kriegt man Radeon-9000-Platinen; allerdings liegen diese leistungsmäßig hinter Ti-4200-Chips.

Wo finde ich einen Technikvergleich aller Grafikchips?
Detaillierte Angaben über Taktfrequenzen, den verwendeten Speicher und den Preis aller Grafikchips finden Sie in jeder PC Games in der Rubrik Einkaufsführer. In dieser Ausgabe befinden sich die Tabellen auf Seite 138.

Die zwei besten Grafikkarten im Test



Name:	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Radeon 9700 Pro
Hersteller:	Guillemot	Connect 3D
Info-Telefon/Preis:	0190-662789/ca. € 499,-	05932-50450/ca. € 429,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Radeon 9700 Pro/325 MHz
Speicher:	620 MHZ/256 Bit/2,8 ns	620 MHZ/256 Bit/2,8 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz
Software:	Power DVD 3, Morrowind	-
Sonstige Ausstattung:	Adapter (Comp.-S-Video), DVI-VGA-Adapter	Composite-/S-Video-Kabel, DVI-VGA-Ad.
Übertaktbar:	Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 360 MHz/Speicher: 680 MHz
Wertung	**1,5**	**1,6**
Kommentar:	**Rundum-glücklich-Paket für PC-Spieler**	**Schwach ausgestattetes 3D-Flaggschiff – günstig.**

Das beigelegte Softwarepaket besteht aus dem etwas älteren Software-DVD-Player PowerDVD 3.0 und dem DirectX-8-Spiel **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Entsprechende Videoverlängerungskabel fehlen allerdings. Für stolze 500 Euro erhalten Sie hier eine der besten Radeon-9700-Karten.

Aus dem Hause Sapphire kommt die Atlantis Radeon 9700 Pro. Ihr Design gleicht dem der Connect 3D aufs Haar – mit einer Ausnahme: Auf dem Chip thront ein Lüfter, der zwar bessere Kühleigenschaften hat, dafür aber auch lauter rotiert als der Standardlüfter. Als Beilage gibt es die aktuelle DVD-Software PowerDVD 4.0 und Videokabel. Leider tauchten in der Praxis einige Probleme mit den Radeon-9700-Pro-Karten auf. Allerdings ist sowohl Ati als auch den Herstellern der betroffenen Mainboards daran gelegen, diese schnellstmöglich aus dem Wege zu räumen. In dem Extrakasten „Dem Fehler auf der Spur" haben wir bekannte Probleme und deren Lösungen für Sie zusammengetragen.

Die Leadtek Winfast A250 LE (MyVIVO) setzt auf den Geforce4-Ti-4200-Chip von Nvidia. Was die Karte von den anderen Ti-Kollegen abhebt, ist ihr Video-Eingang. Zusammen mit dem Video-Ausgang können Sie analoge Videoquellen digitalisieren und auf dem Monitor oder Fernseher wiedergeben. Mit VGA, DVI-I und S-Video sowie den nötigen Kabeln ist für den Start alles dabei. Capturen einer angeschlossenen Quelle läuft ohne Probleme, etwas verwirrend für Einsteiger sind die zahlreichen Einstellungen hinsichtlich der Formatwahl. Funktionen wie Timeshifting, Bild-im-Bild oder Videoabgleich funktionieren einwandfrei. Zu einem günstigen Komplettpaket wird die Karte durch das Bundle: **Aquanox, Rogue Spear, Master Rallye** sowie Winfast PVR und das VGA-Tool Winfox. Für 220 Euro hat die Karte sowohl im 3D- als auch im 2D-Bereich viel zu bieten.

Evil Commando 9000 Pro heißt die bisher beste Radeon-9000-Pro-Grafikkarte im Testlabor. Die Platine wird in einem schmucken Koffer geliefert, in dem Sie nicht nur alle benötigten Anschlusskabel finden, sondern auch einen VGA-DVI-Adapter für den Anschluss eines zweiten Monitors. 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten mit 200 MHz DDR und lassen sich sehr gut übertakten. Für die Platine sind 145 Euro also ein fairer Preis. Besonders empfehlenswert ist die Karte zum Beispiel als Aufrüstoption für alle Spieler, die noch eine Geforce2 MX oder ältere Grafikkarte einsetzen.

Das Fazit der aktuellen Grafikrundschau ist einfach: Radeon 9700 Pro ist in den wichtigsten 3D-Bereichen einfach schneller als der bisherige Geschwindigkeitskönig Nvidia mit der Geforce4 Ti-4600. Etwas bitter sind allerdings die Startschwierigkeiten, mit denen Käufer zu kämpfen haben – glücklicherweise sind aber die meisten Probleme durch Treiber- und BIOS-Updates zu beheben. BERND HOLTMANN

Der Härtetest für Grafikkarten

Wie gut sich die aktuellen Grafikchips im Vergleich wirklich? Wir haben uns die empfehlenswertesten DirectX-8- und DirectX-9-Platinen angeschaut!

Warcraft 3, Version 1.02 (Interludium)

Farbtiefe 32Bit – FPS: 0–80

Grafikkarte	1.024x768	Quality Mode
Radeon 9700 Pro	79	69
Geforce4 Ti-4600	79	53
Geforce4 Ti-4200/64	72	45
Radeon 9000 Pro/64	53	35
Geforce3 Ti-200	51	27

Jedi Knight II: Jedi Outcast (VGA-Demo)

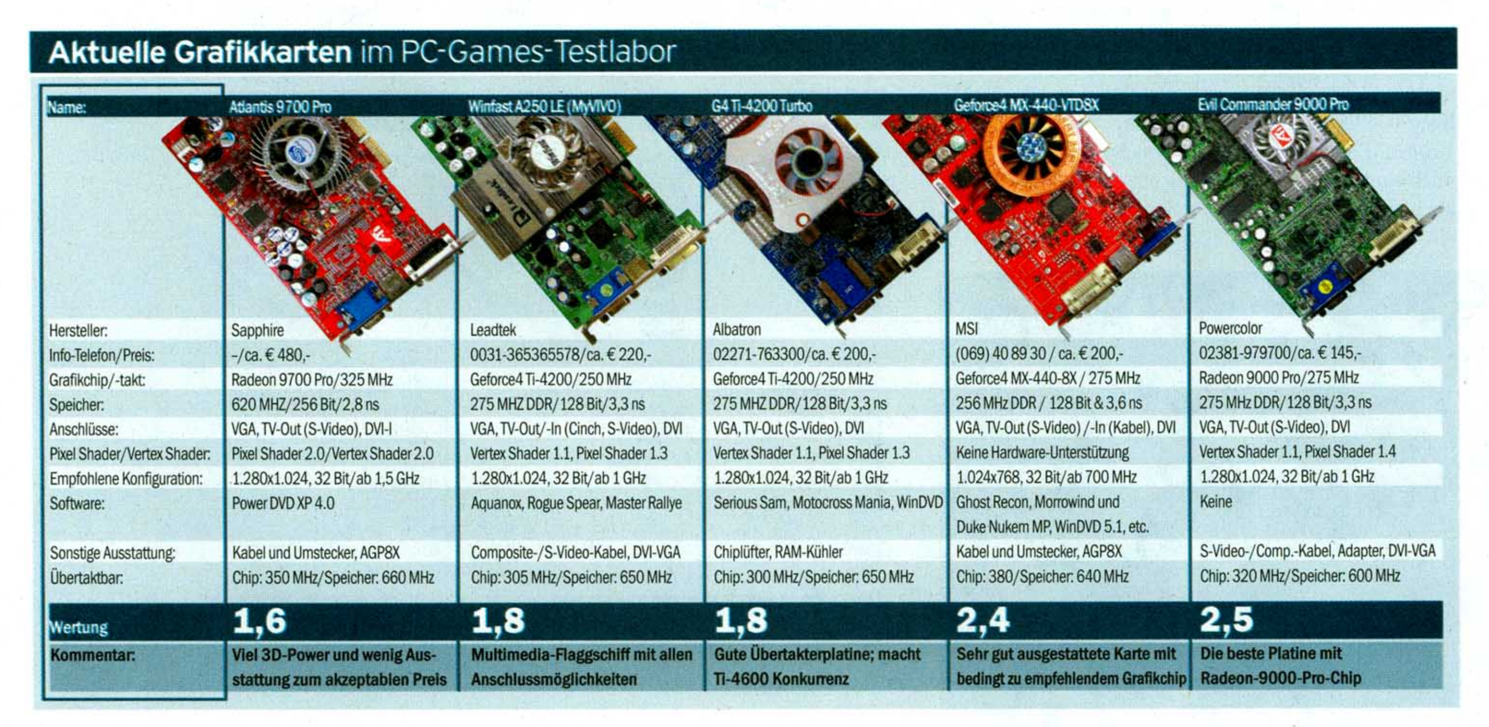
Farbtiefe 32Bit – FPS: 0–100

Grafikkarte	1.024x768	Quality Mode
Geforce4 Ti-4600	100	82
Radeon 9700 Pro	98	96
Geforce4 Ti-4200/64	93	68
Geforce3 Ti-200	88	56
Radeon 9000 Pro/64	75	44

Die Geforce4-Ti-Grafikkarten haben bei Standardeinstellungen geringe Leistungsvorteile gegenüber den neuen Radeon-9700-Platinen. Wenn Sie im Treiber allerdings den „Quality Mode" einstellen, sieht das Ergebnis anders aus. Nur mit aktivierten Features wie Kantenglättung und anisotropem Filter gewinnen die neuen Radeons die Leistungskrone.

Einstellungen: Athlon XP 2200+, Epox 8K3A+, 256 MB DDR-RAM, Win98 SE, Det. 30.82, Ati 7.74/7.76, Quality Mode: 2X FSAA + 4:1 AF (9000 Pro nur 2X Quality FSAA) Legende: Quality Mode 1.024x768

Aktuelle Grafikkarten im PC-Games-Testlabor



Name:	Atlantis 9700 Pro	Winfast A250 LE (MyVIVO)	G4 Ti-4200 Turbo	Geforce4 MX-440-VTD8X	Evil Commander 9000 Pro
Hersteller:	Sapphire	Leadtek	Albatron	MSI	Powercolor
Info-Telefon/Preis:	-/ca. € 480,-	0031-365365578/ca. € 220,-	02271-763300/ca. € 200,-	(069) 40 89 30 / ca. € 200,-	02381-979700/ca. € 145,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 MX-440-8X / 275 MHz	Radeon 9000 Pro/275 MHz
Speicher:	620 MHZ/256 Bit/2,8 ns	275 MHZ DDR/128 Bit/3,3 ns	275 MHZ DDR/128 Bit/3,3 ns	256 MHz DDR / 128 Bit & 3,6 ns	275 MHz DDR/128 Bit/3,3 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out/-In (Cinch, S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Keine Hardware-Unterstützung	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.4
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz
Software:	Power DVD XP 4.0	Aquanox, Rogue Spear, Master Rallye	Serious Sam, Motocross Mania, WinDVD	Ghost Recon, Morrowind und Duke Nukem MP, WinDVD 5.1, etc.	Keine
Sonstige Ausstattung:	Kabel und Umstecker, AGP8X	Composite-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	Chiplüfter, RAM-Kühler	Kabel und Umstecker, AGP8X	S-Video-/Comp.-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 305 MHz/Speicher: 650 MHz	Chip: 300 MHz/Speicher: 650 MHz	Chip: 380/Speicher: 640 MHz	Chip: 320 MHz/Speicher: 600 MHz
Wertung	1,6	1,8	1,8	2,4	2,5
Kommentar:	Viel 3D-Power und wenig Ausstattung zum akzeptablen Preis	Multimedia-Flaggschiff mit allen Anschlussmöglichkeiten	Gute Übertakterplatine; macht Ti-4600 Konkurrenz	Sehr gut ausgestattete Karte mit bedingt zu empfehlendem Grafikchip	Die beste Platine mit Radeon-9000-Pro-Chip



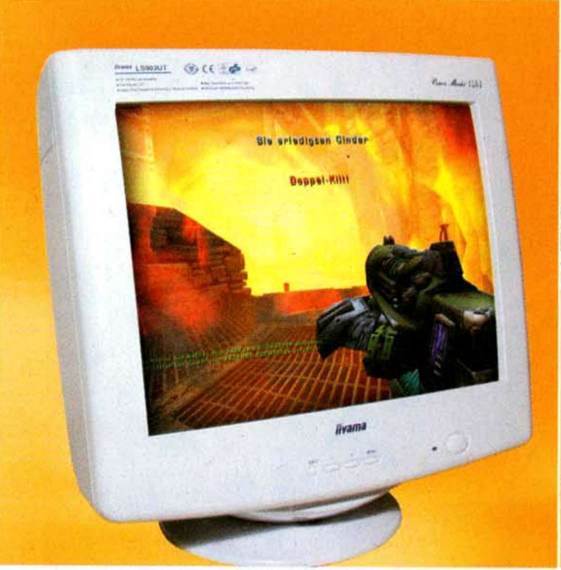
Logitech MX-700
Cordl. Opt. Mouse



Dieses Gerät ist nicht nur ein Augenschmaus, sondern setzt auch einen hochauflösenden optischen Sensor (800 dpi) ein. Die Funkmaus übermittelt alle Bewegungsinformationen über 2,4-GHz-Funktechnik an die USB-Ladestation, in der sich gleichzeitig der Funkempfänger befindet. In Tests mit rasanten Shootern wie **Unreal Tournament 2003** und **Counter-Strike (dt.)** überzeugte uns ihre Präzision: Weder Ruckler noch ungewollte Stopps oder Verzögerungen. Die MX-700 arbeitet sogar präziser als viele Kabelnager. Dank der zwei mitgelieferten AA-Akkus (NiMH, 1.700 mA) besitzt die MX-700 ein angenehmes Gewicht und lässt sich gut führen. An den Seiten wurde die Oberfläche gummiert, um selbst bei langer Benutzung noch rutschfesten Halt zu bieten. Lediglich die Platzierung der drei mittig angebrachten Zusatztasten ist unpraktisch. Der Preis für den exzellenten Funknager ist allerdings etwas hoch.

BERND HOLTMANN

TESTURTEIL MX-700 CORDL. OPT. MOUSE	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 90,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,5
EIGENSCHAFTEN	1,5
LEISTUNG	1,2
FAZIT: Edle und präziseste Funkmaus, die Sie kaufen können.	
WERTUNG	**1,4**

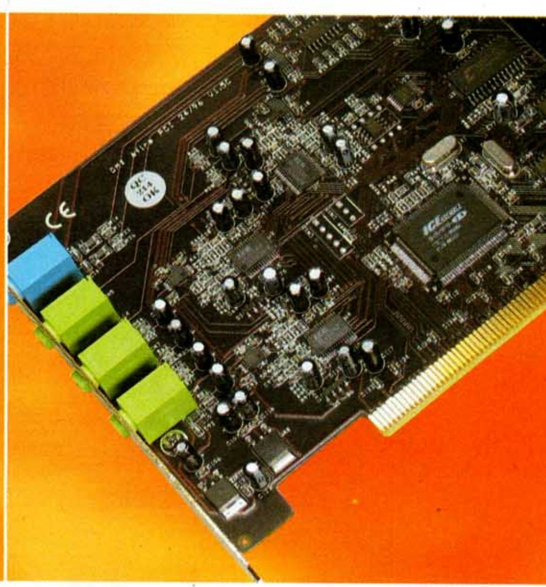


Iiyama
LS902UT

Für die Preisklasse bis 300 Euro ist der LS902UT von Iiyama ein wahrer Glücksgriff. Seine 19-Zoll-Röhre liefert bei der maximalen Auflösung von 1.600x1.200 Pixel immer noch eine augenfreundliche Bildwiederholfrequenz von 76 Hertz. Der vergleichsweise niedrige Preis von 250 Euro ließ uns zunächst Schwächen im Qualitätsbereich vermuten. In unserem Test stellte sich aber heraus, dass der Sparermonitor nicht nur über eine hohe Bildschärfe, sondern auch eine gleichermaßen gute Farbbrillanz verfügt. Lediglich die Bildgeometrie des Gerätes muss im Betrieb nachgeregelt werden – dank des Onscreen-Menüs ist das aber kein Problem. Die Bildstabilität haben wir durch den schnellen Wechsel zwischen schwarz und weiß gemessen – hier schnitt der LS902UT nicht so gut ab. Der niedrige Preis und die sehr gute Bildqualität lassen die kleinen Mängel (fast) vergessen. Für PC-Spieler ein Schnäppchen.

BERND HOLTMANN

TESTURTEIL LS902UT	
HERSTELLER	Iiyama
PREIS	Ca. € 250,-
TEL.	0800-1003435
AUSSTATTUNG	2,7
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	1,6
FAZIT: 19-Zöller mit guter Bildqualität und kleinen Mängeln	
WERTUNG	**1,9**



Terratec
DMX 6fire LT

Die neue DMX 6fire von Terratec beherrscht nicht nur fast alle aktuellen 3D-Soundstandards für 3D-Spiele, sondern ist aufgrund ihrer hochwertigen 24-Bit-/96-kHz-Wandler eine gute Wahl für PC-Spieler, die auch hin und wieder am PC selbst Musik machen. Neben den mittlerweile fast üblichen drei analogen Ausgängen (Front-Satelliten, hintere Satelliten und Center/Subwoofer) bietet die Karte noch optische wie digitale Ein- und Ausgänge. Softwareseitig legt Terratec noch eins drauf und spendiert der Platine neben Treibern und diversen Soundtools auch die Vollversion des Software-DVD-Players PowerDVD 3.0. Im Praxistest mit **Unreal Tournament 2003** liefert die Karte dank der Sensaura-Emulation sehr realitätsnahen Klang, dafür sinkt die 3D-Grafikleistung durch den aktivierten 3D-Sound stark. Im Softwaremodus sind Klang und 3D-Performance ordentlich. Fazit: Eine hochwertige 5.1-Soundkarte mit ansehnlichem Softwarepaket.

BERND HOLTMANN



TESTURTEIL DMX 6FIRE LT	
HERSTELLER	Terratec
PREIS	Ca. € 250,-
TEL.	02157-81790
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	1,9
FAZIT: Sehr gute 5.1-Soundkarte mit guter Ausstattung	
WERTUNG	**1,9**



AMD für Einsteiger

Wir haben drei brandneue Athlon-XP-Prozessoren getestet und geben Ihnen Tipps, damit Sie sich die richtigen Komponenten für Ihren PC zulegen.

Mainboard-Technik entwirrt

Bluetooth, USB 2.0, RAID, Firewire – Mainboardverpackungen preisen mit vielen Stickern neue Techniken an. Aber welche brauchen PC-Spieler wirklich?

RAID
Der RAID-Controller (Engl.: „redundant array of inexpensive disks") verwaltet mehrere Festplatten, um sie dem Betriebssystem als einen Datenspeicher zur Verfügung zu stellen. Damit können Schreib- und Lesezugriffe auf verschiedene Laufwerke verteilt und so beschleunigt werden. In anderen Betriebsmodi spiegelt er zum Beispiel Festplatteninhalte, um die Datensicherheit zu erhöhen.

USB 2.0/Firewire
Die serielle Plug-and-Play-Schnittstelle unterstützt bis Version USB 1.1 nur die Betriebsmodi Low- und Full-Speed, also 1,5 und 12 MBit/s. USB 2.0 beherrscht zusätzlich High-Speed-Übertragungsraten bis zu 480 MBit/s. Ein anderes Plug-and-Play-System nennt sich Firewire und ist wie auch USB 2.0 besonders für digitale Videokameras oder tragbare Festplatten nützlich.

Bluetooth, Firewire, Onboard-Komponenten
Wenn Sie einen neuen PC zusammenstellen, sollten Sie Sound- und Netzwerkkarte gleich als Onboard-Versionen mit dem Mainboard zu kaufen. Nur Highend-Soundkarten machen den 5.1-fähigen Onboard-Soundkarten heutzutage noch Konkurrenz. Die Funktechnik Bluetooth kann momentan weder von PC-Peripherie noch von Eingabegeräten genutzt werden.

Zum kommenden Winter hin den PC aufzurüsten, ist eine gute Idee: Schließlich machen **Unreal Tournament 2003**, **Battlefield 1942** und andere 3D-Neuheiten nur bei entsprechender Performance Spaß. Als Ausgangspunkt für diesen Artikel haben wir drei neue AMD-Prozessoren getestet und liefern Ihnen zusätzlich Kauftipps für die richtige Hauptplatine und passenden Speicher.

Beginnen wir mit den Hauptprozessoren. Der aktuelle Highend-Prozessor von AMD heißt Athlon XP und ist in verschiedenen Rechengeschwindigkeiten zu haben. Die drei neuesten Vertreter der Serie besitzen einen überarbeiteten Chipkern (Codename: Thoroughbred B"). Die Modellnamen der Neulinge heißen Athlon XP 2400+, 2600+ und 2800+. Bedenken Sie aber, dass die wahren Taktfrequenzen nicht den Zahlen der Modellnamen entsprechen (siehe Tabelle).

Besonders interessant ist das neue CPU-Flaggschiff 2.800+, denn er ist der AMDs erster Prozessor mit 166 MHz Frontside-Bustakt (FSB). Der sorgt dafür, dass der Datenfluss zwischen CPU und Speicher nicht unnötig ausgebremst wird. Wenn Sie auf einem Sockel-A-Mainboard mit dem neuen Athlon XP beispielsweise PC333-Speicher (166 MHz DDR = effektiv 333 MHz) verwenden, laufen FSB und Speicher parallel mit 166 MHz.

In unseren Benchmarks hat AMD die Nase vorn, zumindest wenn es um die Rechenleistung pro Megahertz geht. Mit 2.266 MHz sowie den 166 MHz Frontside-Bus ist der Chip eine starke und günstige Konkurrenz zum Pentium 4 mit 2.800 MHz und 533 MHz FSB. Trotzdem gilt: Vorerst sollten Sie von AMDs Neulingen die Finger lassen – ihr Preis ist zu hoch. Wir empfehlen Ihnen deshalb den Athlon XP 2000+, denn der ist relativ günstig und für alle Spiele des nächsten Jahres ausreichend. Für einen neuen AMD-Rechner brauchen Sie neben einem Hauptprozessor aber auch noch eine Hauptplatine und den passenden Hauptspeicher.

Derzeit gibt es sechs Chipsätze für AMD-Prozessoren, die auf rund 50 Mainboards verbaut werden. Da den Durchblick zu behalten, ist nicht gerade einfach. Merken sollten Sie sich eins: Der Chipsatz ist für die Fähigkeiten jedes Mainboards sehr entscheidend, da er alle wichtigen Ein- und Ausgabefunktionen regelt. Sehr empfehlenswert ist beispielsweise der VIA KT333 und sein Nachfolge-Chipsatz KT400. Da Letzterer aber noch unter Startproblemen leidet, ist der KT333 momentan die beliebteste Basis für SockelA-PCs. Ob er die 166 MHz FSB des Athlon XP 2.800+ durch ein BIOS-Update unterstützen kann, ist selbst bei vielen Mainboard-Herstellern noch unklar. Ein verlässlicher Speicherpartner für ein KT333-System ist PC333-RAM. Im Vergleich zu PC266 ist PC333 rund fünf Prozent schneller. Bemerkbar macht sich der Speicherturbo zum Beispiel durch kürzere Ladezeiten in speicherlastigen Spielen wie **Jedi Knight 2**.

Der neue Grafikkartenstandard AGP8X soll den Platinen mehr Bandbreite zur Übermittlung von 3D-Daten zukommen lassen. Noch ist dieses Feature auf Mainboards allerdings so überflüssig wie ein Kropf. Aktuelle Grafikkarten unterstützen den neuen Anschluss-Standard entweder noch nicht oder bereiten wie der Radeon 9700 Pro und der Sis Xabre Probleme bei der Moduserkennung. Sollte er dann doch funktionieren, profitieren die Platinen nicht davon, da die 3D-Performance der einer AGP4X-Karte gleicht. AGP8X ist also unnütz.

Aktuelle Hauptprozessoren im Technik-Vergleich

Prozessor	Frequenz	Handels-Preis*	Preis-Leistung
Pentium 4 2,8 GHz	2.800 MHz	Ca. € 640,-	Mangelhaft
Pentium 4 2,53 GHz	2.533 MHz	Ca. € 325,-	Ausreichend
Pentium 4 2,40 GHz	2.400 MHz	Ca. € 245,-	Befriedigend
Pentium 4 2,26 GHz	2.260 MHz	Ca. € 270,-	Ausreichend
Pentium 4 2,20 GHz	2.200 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2800+	2.266 MHz	Noch unbekannt	Noch unbekannt
Athlon XP 2600+	2.133 MHz	Ca. € 360,-	Ausreichend
Athlon XP 2400+	2.000 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2200+	1.800 MHz	Ca. € 175,-	Befriedigend
Athlon XP 2000+	1.667 MHz	Ca. € 140,-	Gut
Athlon XP 1800+	1.500 MHz	Ca. € 84,-	Sehr gut

* = ungefährer Preis Mitte Oktober



KERNSTÜCKE Ein Mainboard-Chipsatz besteht aus zwei Chips: North- und Southbridge. Der KT266 unterstützte als erster SockelA-Chipsatz DDR-Speicher.

AMD-PC: Die Checkliste

Ausgehend von der Mindestanforderung eines aktuellen Spiele-PCs haben wir hier die wichtigen von den unwichtigen Eigenschaften eines AMD-Systems getrennt.

Die Hardwarebasis – nur das Nötigste:
- Sockel-A-Prozessor ab 1.000 MHz
- Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung (ab VIA KT266A)
- 256 MByte oder mehr DDR-SDRAM Hauptspeicher

Sinnvolle Mainboard-Features:
- ☐ Unterstützung für PC333-Speicher
- ☐ Diagnose-LED, Dual-BIOS
- ☐ Elementare Übertakter-Optionen
- ☐ Auslesen der Temperaturdiode des Athlon XP

Bedingt nützliche Mainboard-Features:
- ☐ USB 2.0
- ☐ Onboard-Netzwerkkarte
- ☐ Onboard-Sound (6-Kanal)

Für PC-Spieler unnütze Mainboard-Features:
- ☐ Onboard-Grafikkarte
- ☐ RAID-Controller
- ☐ Bluetooth-Funktion
- ☐ Mehr als 5 PCI-Steckplätze
- ☐ ANR/CNR-Steckplätze
- ☐ Firewire-Funktion
- ☐ Beigepackte Software
- ☐ Tuning-Tools

Mainboards mit dem Sis745-Chipsatz sind relativ günstig (z. B. Elitegroup K7SA65, ca. 75 Euro) und unterstützen wie der KT333 auch PC333-Speicher. Die übrigen technischen Standards (DMA/100, USB 1.1 und AC97-Onboard-Sound) sind für Spieler vollkommen ausreichend. Besser sieht es beim Nachfolge-Chipsatz Sis746 aus. Wie der KT400 unterstützt er AGP8X-Grafikkarten, ATA133 und USB 2.0 – Mainboards mit dem Chipsatz lassen aber noch auf sich warten.

Nvidia hat in diesem Monat den „alten" „Nforce"-Chipsatz durch den Nachfolger Nforce2 abgelöst. Viele technische Verbesserungen könnten ihm schon bald den Namen „schnellster Chipsatz für AMD-Prozessoren" einbringen. Im Hinblick auf Leistung und Features hinken Acers Alimagik 1 oder AMDs 761 den bereits genannten Chipsätzen hinterher.

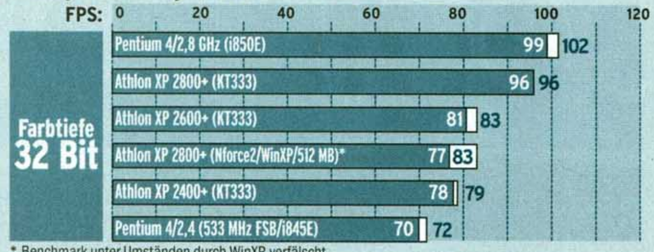
Diese technischen Angaben helfen Ihnen beim Kauf natürlich nicht direkt weiter, deshalb geben wir Ihnen einen wichtigen Praxistipp: Überlegen Sie zunächst, welche Funktionen Ihr Mainboard übernehmen soll, denn die Mainboard-Ausstattung hat großen Einfluss auf den Preis. Auf Highend-Platinen finden Sie beispielsweise Features wie RAID-Controller, Bluetooth, Onboard-Netzwerkkarte und Onboard-Soundkarte. Da RAID-Controller und Bluetooth aber von Otto Normalspielern nie genutzt werden und die meisten PC-Spieler bereits Sound- und Netzwerkkarte besitzen, greifen diese einfach zu einer abgespeckten Mainboard-Variante. Das gesparte Geld können Sie dann zum Beispiel in eine neue Grafikkarte, Festplatte, mehr Hauptspeicher oder eine noch schnellere CPU investieren. Fragen Sie also beim Händler lieber nach Mainboards ohne technischen Schnickschnack, dafür aber mit aktuellem Mainboard-Chipsatz.

BERND HOLTMANN

Athlon XP im Testlabor

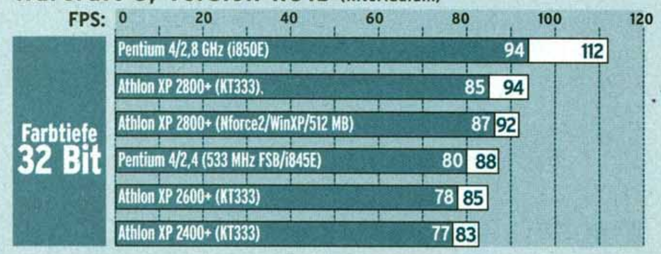
Wir haben die drei neuen Athlon-XP-Prozessoren mit verschiedenen Konfigurationen auf ihre 3D-Leistung in zwei Spielen getestet. Hier die Ergebnisse.

Dungeon Siege, Version 1.00 (DS-Benchmark)



* Benchmark unter Umständen durch WinXP verfälscht

Warcraft 3, Version 1.01b (Interludium)



Auch wenn der Pentium 4 mit 2,800 MHz immer noch die Benchmarks anführt, ist der günstigere Athlon XP 2800+ ihm schon auf den Fersen. Bei **Dungeon Siege** ist der Leistungsunterschied zwischen Athlon XP 2800+ und Pentium 4/2,8 GHz sehr gering, während die kleinen Modelle 2400+ und 2600+ etwas abgeschlagen sind. Die unter Windows XP gemessenen Werte (2800+/Nforce2) sind offenbar stark vom Speichermanagement abhängig.

Einstellungen: Geforce4 Ti-4600, Detonator 29.42, 256 MB DDR-SDRAM/RDRAM von Corsair, Windows 98 SE/Windows XP, VIA 4in1 4.42

Legende: 1.024x768 | 800x600



Mögen die Spiele beginnen

Abstürze, miese Performance und hilflose Spieler – Unreal Tournament 2003 hat kleine Startschwierigkeiten. **Wir machen aus dem Problemkind einen Leistungskönig.**

Unreal Tournament 2003 ist ein Spiel mit zwei Gesichtern: Im Einzelspielermodus diktiert der Prozessor die Spielgeschwindigkeit, während im Mehrspielermodus auch Ihre Grafikkarte und der Arbeitsspeicher ein Wörtchen mitzureden haben. Im Folgenden finden Sie die besten Tipps und Tricks, um problemlos und ohne Ruckler spielen zu können.

TIPP 1:

Low-End-PC

Mit 800 MHz lief **Unreal Tournament 2003** auf unserem Testrechner nur mit 25 Bildern pro Sekunde, ganz gleich, ob mit Geforce4 Ti-4600 oder Geforce2 Ti. Das ist als Durchschnittsgeschwindigkeit für einen Ego-Shooter wie **UT 2003** viel zu langsam – gerade in hektischen Situationen fällt die Framerate weit unter die 20 Bilder pro Sekunde, ein schnelles Reagieren und genaues Zielen wird dadurch unmöglich. Eine signifikante Leistungssteigerung ergab sich erst, als wir alle Grafik-Optionen, die zulasten des Prozessors gehen, auf die niedrigsten Einstellmöglichkeiten setzten. Dazu gehören Schatten, dynamische Lichtquellen und Projektionen. Der Schalter „Welten-Detail" verringert die Anzahl zusätzlicher Levelobjekte wie Bäume und ist für die CPU-Entlastung besonders wertvoll. Setzen Sie ihn daher auf den Wert „normal". Durch diese Maßnahmen konnten wir die Framerate auf 38 Bilder pro Sekunde steigern – nicht viel, aber immerhin etwas. Der Preis für die bessere Spielbarkeit ist hoch, denn die gute Bildqualität bleibt dabei auf der Strecke.

TIPP 2:

Mittelklasse-PC

Auf einem 1.000-MHz-Pentium-III mit Geforce3 Ti-200 und 256 MByte



Die wichtigsten Konsolenbefehle

Mit der Taste „ö" öffnen Sie in **Unreal Tournament 2003** die Eingabekonsole. In diesem Kasten finden Sie die besten Befehle für den Einzel- und den Mehrspielermodus.

BEFEHL:	ES*	MS**	WIRKUNG
god	●		Unsterblich
allweapons	●		Alle Waffen
loaded	●		Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte
fly	●		Schwerelosigkeit
walk	●		Schwerelosigkeit wird aufgehoben
ghost	●		Sie können durch Wände gehen.
fov X	●	●	Ändert das Sichtfeld (X steht standardmäßig für die Zahl 80, empfohlen: 100)
playersonly	●		Die Bots werden eingefroren, Wiederholung hebt den Effekt auf.
stat fps	●	●	Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholrate an.
slomo X	●		Verändert die Spielgeschwindigkeit (X =.5 halbiert sie, X=2 verdoppelt sie; Standard: X = 1)
behindview 1	●	●	Setzt die Kamera hinter den Spieler
behindview 0	●	●	Setzt die Kamera wieder zurück
killbots	●		Entfernt alle Bots
stat net	●	●	Zeigt die Netzwerkstatistik an
kick X		●	Entfernt den Spieler „X" vom Spiel
kickban X		●	Entfernt den Spieler „X" vom Spiel und verwehrt ihm den Wiedereintritt
reconnect	●	●	Verbindet den Spieler erneut mit dem Server
relaunch	●	●	Startet die komplette Spiele-Engine erneut
report	●	●	Kopiert den Report des aktuellen Spiels in die Zwischenablage
setname NAME	●	●	Benennt den Spielercharakter um
switchteam	●	●	Spieler wechselt das Team
open xxx.xxx.xxx.xxx		●	Verbindet Sie mit einem Spiel zu einer bestimmten IP-Adresse (zum Beispiel „open 192.168.0.1")

* EINZELSPIELER ** MEHRSPIELER

UT 2003 selbst getestet

Anhand dieser Werte und dem eingebauten Leistungstest in **UT 2003** können Sie die 3D-Leistung Ihres PCs für den Ego-Shooter einschätzen.

Unreal Tournament 2003, Flyby (Farbtiefe 32Bit, FPS)

System	1.024x768	800x600
800 MHz, Gf2 Ti, 256 MB	50	69
1.000 MHz, Gf3 Ti-200, 256 MB	68	82
1.666 MHz, Gf4 Ti-4600, 512 MB	136	155

Unreal Tournament 2003, Bot-Match (Farbtiefe 32Bit, FPS)

System	1.024x768	800x600
800 MHz, Gf2 Ti, 256 MB	21	21
1.000 MHz, Gf3 Ti-200, 256 MB	28	28
1.666 MHz, Gf4 Ti-4600, 512 MB	58	59

RAM sieht es leistungsmäßig nicht viel besser aus. Mit den Detail-Einstellungen auf „normal" und allen Features schafft dieser PC in 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe lediglich 29 Bilder pro Sekunde. Wenn wir die gleichen Tuning-Tricks wie im Tipp 1 anwenden, steigt die 3D-Performance auf 41 Bilder pro Sekunde – gerade mal 3 fps schneller als der Rechner mit 800 MHz, Geforce2 Ti und 256 MB RAM. Unser Tipp: Wer wirklich flüssig und mit allen Details spielen will, sollte sich als erste Maßnahme nach einer neuen CPU umschauen. Der Austausch der Grafikkarte bringt wenig, wenn Sie eine Geforce2 Ti oder schneller besitzen und nicht in Auflösungen jenseits der 1.024x768 spielen wollen.

TIPP 3:

Grafikqualität steigern

Wenn Sie einen PC mit moderner Grafikkarte (ab Geforce3) besitzen, ist Kantenglättung eine einfache Maßnahme, um die Bildqualität erheblich zu verbessern. Schon die zweifache Kantenglättung sorgt für eine erhebliche Verringerung des Kantenflimmerns. Anisotrope Filterung ist hingegen nicht zu empfehlen – die Verbesserung der visuellen Qualität ist zu gering, als dass sich ein Einsatz lohnen würde.

TIPP 4:

Leistung selbst testen

Den **UT 2003**-Leistungstest können Sie sowohl mit dem Spiel als auch mit der Demo durchführen. Sie starten ihn über die Datei „Benchmark.exe" im „System"-Ordner des Installationsverzeichnisses. Kurz nach dem Start erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie die Auflösung auswählen können. Anschließend laufen selbstständig vier Spielszenen nacheinander ab. Bewegen Sie während des Tests auch die Maus nicht! Wenn der Benchmark durchgelaufen ist, erscheint ein Fenster mit zwei Zahlenwerten. Dies sind die Leistungswerte Ihres PCs. Notieren Sie sich die Zahlen für „Bot-Match" und „Flyby" und vergleichen Sie die Werte mit unserer Testtabelle. Denken Sie aber daran, dass unsere Tests in den Auflösungen 800x600 und 1.024x768 durchgeführt wurden (siehe Extrakasten „UT 2003 selbst getestet"). Beim Vergleich der Werte sollten Sie die starke Prozessorabhängigkeit der Bot-Matches beachten – die Benchmark-Ergebnisse geben daher nur Auskunft über die Performance im Einzelspielermodus. Im Mehrspielermodus entfällt die aufwendige Berechnung der künstlichen In-



Erste Hilfe

In Zusammenarbeit mit Infogrames bieten wir Lösungen für die meisten Startprobleme des Ego-Shooters.

PROBLEM: Wenn ich das Spiel starte, erscheint die Fehlermeldung „Dieses Programm kann aufgrund seines ungültigen Formats nicht unter Windows ausgeführt werden".
LÖSUNG: Dieses Phänomen tritt offensichtlich nur bei den Betriebssystemen Windows 98 und Me auf. Der Patch auf dieser Webseite behebt das Problem: http://ut2003master.epicgames.com/other/ut2003_editor_win98_patch.zip

PROBLEM: Mit einer Radeon-7000/7200/7500-Grafikkarte erscheinen mehrere Grafikfehler im Spiel, zum Beispiel die hängenden Banner in BR-Anubis oder beim Nvidia-Intro.
LÖSUNG: Installieren Sie den aktuellen Radeon-Grafiktreiber (Catalyst 2.3) von unserer Heft-CD/-DVD.

PROBLEM: Grafikkarten mit Geforce2 MX und Geforce4 MX erzeugen Bildfehler.
LÖSUNG: Das Problem ist bekannt und wird im nächsten Patch behoben.

PROBLEM: Das Spiel startet, stürzt aber nach einiger Zeit ab oder friert ein.
LÖSUNG: **UT 2003** ist einer der härtesten Stabilitäts-Tests, mit dem Sie Ihren PC derzeit malträtieren können. Falsche BIOS-Einstellungen, übertaktete Prozessoren und dergleichen mehr brachten unsere Tuning-PCs regelmäßig zum Absturz. Vor allem beim Arbeitsspeicher ist **UT 2003** pingelig – minderwertige PC-333-Speicherriegel, die bei anderen Spielen einwandfrei mit 166 MHz Speichertakt liefen, machten beim Benchmark mit Epics neuem Ego-Shooter jedes Mal schlapp. Abhilfe schaffen „sichere" BIOS-Einstellungen, bei denen Ihre Hardware nicht am Limit arbeitet.

PROBLEM: Bei Onlinespielen ruckelt das Spiel, obwohl ich DSL verwende.
LÖSUNG: Im System-Ordner des Spiels befindet sich die Datei UT2003.ini. Öffnen Sie diese und suchen (F3) Sie nach dem Eintrag „ConfigureInternetSpeed". Diesen und den folgenden Eintrag ändern Sie dann wie folgt ab:
ConfiguredInternetSpeed=10000
NetServerMaxTickRate=25
Außerdem sollten Sie sich nur Server suchen, die im Server-Browser einen Ping unterhalb von 100 anbieten.

telligenz, so dass die Framerate hier insgesamt etwas höher liegen dürfte. Auch die Flyby-Werte spiegeln nicht die Performance im Mehrspielermodus wider, dafür sind sie auf allen von uns getesteten Systemen zu hoch. Die Performance unterschiedlicher Grafikkarten lässt sich mit den Flyby-Benchmarks aber ganz ordentlich testen. Wichtig: Die Grafikeinstellungen des Benchmarks sind unabhängig von Ihren eigenen Spieleinstellungen – der Benchmark wählt immer die höchsten Detail-Einstellungen. Da beispielsweise bei RivaTNT2, Kyro I/II, Voodoo3 und Matrox G400 Grafikfunktionen wie Textur-Kompression und Cubemap-Unterstützung (spiegelnde Texturen) fehlen, startet der Benchmark mit diesen Karten nicht in höchster Qualität. Die Benchmark-Ergebnisse sind also nicht vergleichbar mit denen anderer 3D-Beschleuniger.

TIPP 5:

3D-Sound aus

Feststeht: EAX bremst **UT 2003** ordentlich aus. Bei unseren Soundkartentests haben wir bei günstigen Soundplatinen einen Leistungseinbruch von bis zu 30 Prozent festgestellt. Wenn Sie also keinen High-End-PC besitzen, sollten Sie im „Sound"-Menü unter „Audio Modus" die Option „3D Audio Software" auswählen. In diesem Falle berechnet der Hauptprozessor den 3D-Sound. Selbst auf unserem Mittelklasse-PC (Pentium III, 1.000 MHz, Geforce3 Ti-200, 256 MByte RAM) in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe mit niedrigen Details und aktiviertem „3D Audio Hardware + EAX" war ein Bombing-Run-Botmatch mit durchschnittlich 10 bis 18 Bildern pro Sekunde unspielbar. Mit der Option „Sicher" stieg die 3D-Performance hingegen um 30 Prozent an.

Achtung, Cheater!

Wie hinterlistige Spieler online tricksen – und warum Epic nichts dagegen tut.

Einige Spieler haben bereits einen Weg gefunden, wie man andere Spieler-Charaktere grell einfärbt und sich damit einen klaren Vorteil beim Zielen verschafft. Im Onlineforum des Herstellers Infogrames diskutieren Fans darüber bereits mit Joe Wilcox, dem Programmierer der eingebauten Anti-Cheat-Software. Seiner Meinung nach kann man gegen diese Trickser nichts tun, außer die Features des Spiels einzuschränken. Zusätzliche Sicherheits-Checks würden die Ladezeiten verlängern und es nicht mehr zulassen, eigene Skins in das Spiel zu importieren. Schreiben Sie uns unter ut2003@pcgames.de, ob Sie mit Online-Cheatern leben können oder aber lieber auf Features des Spiels verzichten würden. Die Auswertung lesen Sie in der nächsten PC Games.

TIPP 6:

Vorsicht, Patch!

Vor kurzem sind zwei „Beta-Patches" für **UT 2003** im Internet aufgetaucht, die nicht für die Öffentlichkeit, sondern nur für ausgewählte Server-Administratoren gedacht waren. Bevor Sie sich also aus dubiosen Quellen einen Patch für **UT** herunterladen, sollten Sie sich lieber an die offizielle Webseite halten. Auf www.unrealtournament2003.com sowie auf unserer Heft-CD/-DVD finden Sie den offiziellen Patch, sobald er veröffentlicht wird.

TIPP 7:

Zeitlupe auf Tastendruck

Sie wollen Ihre Abschüsse so richtig feiern? Das können Sie – mit unserem Zeitlupentrick! Im Installationsverzeichnis von **Unreal Tournament 2003** befindet sich der Unterordner „System", in dem die Datei „User.ini" liegt. Sie enthält alle wichtigen Informationen, beispielsweise die Tastaturbelegungen, die Sie im Spiel eingestellt haben. Um unsere Zeitlupe einzufügen, starten Sie **UT 2003** nach der Installation wenigstens einmal und tragen einen Spieler ein (damit die „User.ini" vom Programm angelegt wird). Anschließend verlassen Sie das Spiel wieder. Legen Sie eine Sicherheitskopie der User.ini im Ordner/UT2003/System an und öffnen Sie die Datei mit dem Notepad. Unter dem Abschnitt [Engine.Input] werden die Eingabebefehle verwaltet. Scrollen Sie etwas weiter runter, bis Sie beim Eintrag „0=SwitchWeapon 0" angelangt sind. Ab hier werden die einzelnen Tasten mit Befehlen versehen. „A" ist also die Taste A, „RShift" die linke Shift-Taste und „Alt" steht für die gleichnamige Taste. Suchen Sie sich nun zwei beliebige Tasten aus, die noch nicht belegt sind. In unserem Beispiel schalten wir mit der Taste „G" die Zeitlupe ein, mit „H" schalten wir sie wieder aus. Die Zeilen in der User.ini müssen Sie dafür wie auf Abb.1 anpassen.

BERND HOLTMANN/DIRK GOODING

UNTERSCHIED
Wenn Sie die Welten-Details von „normal" auf „hoch" stellen, muss Ihr PC mehr 3D-Daten laden und verarbeiten – das senkt die 3D-Performance.



Hoch



Normal

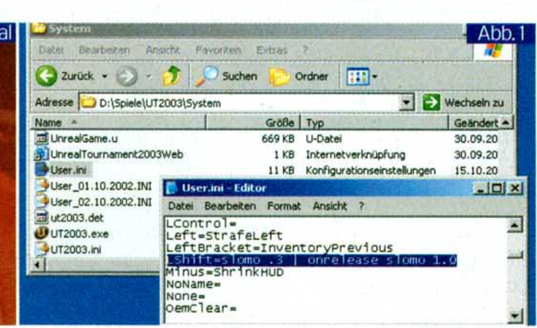


Abb. 1

Hardware-Hilfe

Wenn die Bots bremsen

Ich habe mir vor kurzem Battlefield 1942 gekauft. Ich besitze einen Athlon XP 2000+, 256 MByte RAM und eine Geforce4 MX-460. Trotzdem ruckelt das Spiel bei mir extrem stark, wenn ich die Botanzahl auf 200 % setze – und das nur bei mittleren Details! Jetzt spiele ich mit dem Gedanken, mir eine neue Grafikkarte zu kaufen. Soll ich mir eine Radeon 9700 kaufen oder eine Geforce4 Ti-4600? Sollte ich vielleicht auf die Geforce5 warten? Wird man Doom 3 oder UT 2003 auch in höheren Auflösungen damit flüssig spielen können?

JOACHIM FRANK, PER E-MAIL

Die Bots in **Battlefield 1942** gehen stark zulasten des Hauptprozessors, deshalb ist es auch keine gute Idee, mit „200 %-Bots" zu spielen. Da hilft Ihnen selbst die schnellste und neueste Grafikkarte nicht weiter. In PC Games 11/2002 (ab Seite 188) finden Sie nicht nur Tuning-Tipps, sondern auch Leistungstests. Besonders wichtig ist der Regler „CPU-Zeit für KI in %". Als wir die Bot-Anzahl auf 50 Prozent und die KI-Zeit auf zehn Prozent reduzierten, stieg die 3D-Leistung auf unserem Tuning-PC (1.000 MHz, Geforce 2 Ti) auf spielbare 40 Bilder pro Sekunde. Vergessen Sie also die schnellere Grafikkarte für **Battlefield 1942** – hier hilft nur mehr CPU-Power und mehr Hauptspeicher. Den Tuning-Artikel bieten wir Ihnen in diesem Monat auch als PDF-Datei in der Rubrik „Specials" auf unserer Heft-CD an. Während **UT 2003** größtenteils auf DirectX-7-Technik basiert, wird John Carmack in **Doom 3** alle Features der neuen Spieleschnittstelle DirectX-9 ausreizen. Wir nehmen an, dass **Doom 3** auf einer Geforce Ti-4600 mit fast allen Details läuft. Über die 3D-Performance aktueller 3D-Hardware lässt sich bis allerdings nur spekulieren.

Morrowind stürzt ab

Ich hab da ein Problem bei Morrowind. Ich kann keine fünf Minuten spielen, ohne dass es abstürzt. Es taucht öfters mal eine Fehlermeldung auf, die einen Fehler in der Datei DDRAW.dll meldet. Ich habe zuerst vermutet, dass es an meiner DirectX-Version läge, also habe ich die Version 8.1 noch einmal installiert. Es gab aber keine Verbesserung. Ich habe die deutsche Verkaufsversion und einen PC mit 1 GHz, 256 MByte RAM und eine Geforce2 GTS.

PAUL SOHNE, PER E-MAIL

Ihre Hardwareangaben sind sehr vage – eine Auskunft über das Betriebssystem sowie eine genauere Beschreibung von Prozessor und Mainboard wäre sehr hilfreich. Unser Tipp: Aktualisieren Sie die Treiber für Sound- und Grafikkarte, patchen Sie das Spiel auf die aktuelle Versionsnummer (http://www.morrowind.de/updates.php), schalten Sie alle Hintergrundprogramme aus und starten Sie dann den PC und das Spiel erneut. Wenn Sie PC-Komponenten (Grafikkarte, CPU) übertaktet haben, sollten Sie diese wieder in ihrer Standardfrequenz betreiben. Hilft dies immer noch nicht, wenden Sie sich an die technische Hotline des Herstellers Ubi Soft: 0180-5554938 (€ 0,12 pro Minute), erreichbar von Montag bis Freitag von 9 bis 19 Uhr.

Brennt meine CPU durch?

Mein Prozessor (Athlon XP 2000+) hat eine Betriebstemperatur von ca. 80 Grad, was natürlich viel zu heiß ist. Da dieser Zustand schon länger besteht, wollte ich wissen, ob der Chip vielleicht Schaden genommen haben könnte.

SIMON, PER E-MAIL

Solange das Mainboard die Temperaturdiode des Athlon XP nicht direkt ausliest (siehe Mainboard-Anleitung und gegebenenfalls beigelegte Software), sind Gradangaben unpräzise. Vor allem die Werte des Mainboard-BIOS stimmen oft nicht. Akzeptabel sind 70 bis 80 Grad – darüber wird es kritisch. Wenn Ihr PC oft ohne ersichtlichen Grund abstürzt oder Lesefehler meldet, sollen Sie schleunigst den Sitz des CPU-Lüfters überprüfen und gegebenenfalls neu montieren. Vergessen Sie aber nicht, den Chipkern dünn mit Wärmeleitpaste einzustreichen, bevor Sie den Lüfter neu montieren. Wenn Sie bisher absturzfrei spielen konnten, können Sie die Temperatur im PC-Gehäuse weiter senken, indem Sie einen oder mehrere Gehäuselüfter (80 mm) einbauen.

Battlefield 1942 und Modem

Ich spiele Battlefield 1942 und kann mich einfach nicht in Multiplayer-Spiele einklinken: „Verbindung konnte nicht hergestellt werden ...". Ich spiele mit einem 56k-Modem – das nervt bei einem Onlinespiel.

JAKOB OBERHOFER, PER E-MAIL

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Ein Modem ist technologisch bereits stark überholt und hat im Vergleich zu DSL- und ISDN-Verbindungen viele technische Nachteile. Einer ist zum Beispiel die höhere Latenzzeit. Damit wird die Zeit beschrieben, die vom Versenden zum Empfang der Daten vergeht. In Action-Spielen wie **Battlefield 1942** kann so etwas über Sieg oder Niederlage entscheiden. Außerdem spielt bei Modemverbindungen auch die Leitungsqualität eine entscheidende Rolle. Wir vermuten, dass bei Ihnen beide Probleme für die Verbindungsabbrüche verantwortlich sind. Sie sollten entweder auf ISDN oder DSL umsteigen.

BERND HOLTMANN



CPU-BREMSE Je mehr Bots Sie in Battlefield 1942 einsetzen, umso langsamer wird das Multiplayer-Spektakel – hier hilft vor allem mehr CPU-Power und Hauptspeicher.



PC ACTION PRÄSENTIERT

Äktschn Män vs G.O.T.T. 3.0

WAS BISHER GESCHAH: HERB S. BLOWJOB IST MIES, FIES, DIES UND DAS UND HAT EINE IA-WELTHERRSCHAFTSSOFTWARE PROGRAMMIERT, MIT DER ER DIE KRASS-KORREKT-KONKRETE PC ACTION UND ÄKTSCHN MÄN AUSLÖSCHEN WILL: G.O.T.T. 3.0. SEIN SEGEN BRINGENDER PLAN IM SCHNELLDURCHLAUF: MIT DER SOFTWARE VERWANDELT SICH HERB IN G.O.T.T. – DANN: AHMED ISCITÜRK GILT'S AUSZUSCHALTEN, WEIL DANN DIE REDAKTION ÜBER DEN VERLUST IHRES GÜNSTIG ERWORBENEN KÜMMELTÜRKEN SO WAS VON TRAURIG IST, DASS GAR NIX MEHR GEHT, BIGGE AUF DER STELLE ÄKTSCHN MÄN ENTLÄSST, DIESER ZUM SOZIALFALL, GAR UNTER DEN BRÜCKEN VON FIRTHBAY DAHINVEGETIEREN WIRD UND ÄKTSCHN TSCHUNJER ERGO INS WAISENHAUS KOMMT.



EIN SCHÖNER TRAUM, DEN HERB MIT EINEM GESCHENK AN ISCITÜRK VERWIRKLICHEN WILL. SO FLATTERT DEM TÜRKISCH STÄMMIGEN STÄMMIGEN TÜRKEN AUCH SCHON EINE PRAY-STATION® INKL. G.O.T.T. 3.0 AUF DEN SCHOSS. "KÜNSÜLE ÜST KÜCKE" IST DANN AUCH PRAKTISCH SEIN LETZTER GEDANKE, DENN SOFORT WIRD DER RED-MUFTI INS SPIELGESCHEHEN EINGESAUGT UND DORT VOM OBERINQUISITOR WÜRG DE TÜRK... ÄHM, SAGEN WIR MAL: FÜRSORGLICH BETREUT. DER REST SIND REINE FORMALIEN UND BEIM BARTE DES PROPHETEN: HERB SIEHT SICH SCHON IN EINER SCHÖNEREN ZUKUNFT IN EINER BESSEREN WELT. OB, WIE, WENN JA: WANN UND ÜBERHAUPT, DAS ENTNEHMEN SIE DEN AUFS SORGSAMSTE ZUSAMMENGESTELLTEN BILDERN IM ANSCHLUSS AN DIESE EINLEITENDEN ZEILEN.



EASYTÜRK HAT IN DER FOLTERHAFT JAHRELANG EIN LAMM MIT DEN ECKDATEN SEINER GEFANGENSCHAFT BESUNGEN.

DIE BOTSCHAFT IST DEM UNSCHULDIGEN TIER (RECHTS IM BILD) IN FLEISCH UND BLUT ÜBERGEGANGEN.



... UND IN WENIGEN SEKUNDEN WIRD ÄKTSCHN MÄN PERSÖNLICH DIE BOTSCHAFT BEIM ERSTEN BISS IN DIE LABENDE SPEISE AUS DEREN DNS ENTZIFFERN.



JETZT GILT ES NUR NOCH, DREI FRAGEN ZU KLÄREN: WIE GEHT'S ZUM TÜRKEN? WIE BLOWJOBS PLAN VEREITELN? UND WIE DIE KÜNDIGUNG RÜCKGÄNGIG MACHEN?



ÄKTSCHN MÄN MACHT WIE IMMER AUCH HIER INSTINKTIV ALLES RICHTIG: ER BESUCHT EINFACH DEN NÄCHSTBESTEN.

DIE LAUFENDE NASE IST VOLL ANSTECKEND UND FÜHRT UNSERE HELDEN SPORNSTREICHS ZUM VERMISSTEN REDAKTEUR.

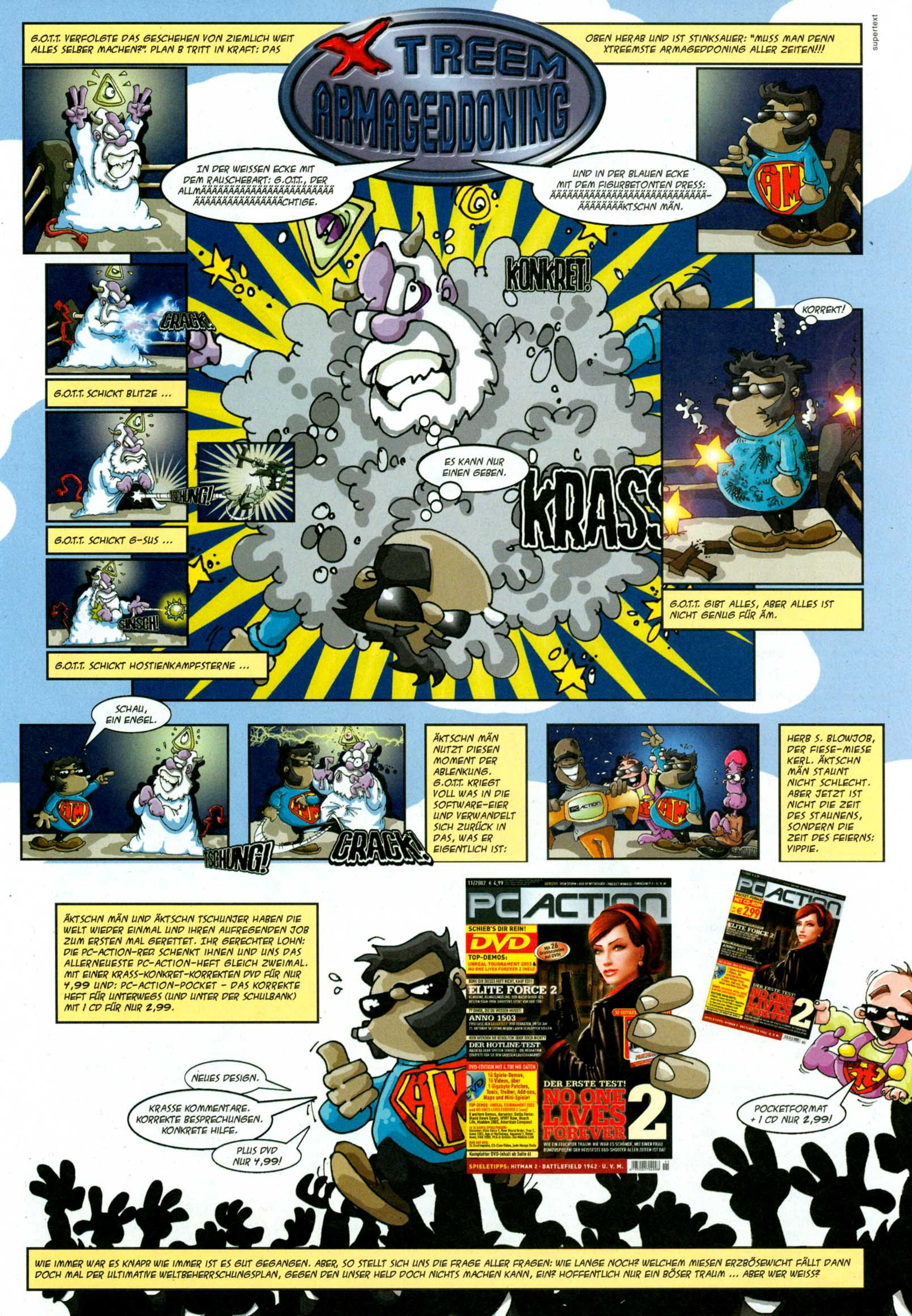




DIE FOLGENDE BEFREIUNG LÄUFT SO HIMMLISCH FRIEDLICH AB, DASS WIR SIE UNSEREN LESERN AUF KEINEN FALL ZUMUTEN WOLLEN – UND KÖNNEN.



ALL DAS MACHT UNSEREN HELDEN SO WAS VON STUTZIG: WAR DIESE BEFREIUNG NICHT ETWAS ZU EASY? ODER LASSEN SICH TÜRKISCHE PC-ACTION-REDAKTEURE IMMER SO LEICHT BEFREIEN? ODER GEHT'S NUR BEI ISCITÜRK SO EASY? EGAL, IMMER DER NASE NACH UND RAUS AUS DIESEM ZUSTAND.



supertext
G.O.T.T. VERFOLGTE DAS GESCHEHEN VON ZIEMLICH WEIT OBEN HERAB UND IST STINKSAUER: "MUSS MAN DENN ALLES SELBER MACHEN?". PLAN B TRITT IN KRAFT: DAS XTREEMSTE ARMAGEDDONING ALLER ZEITEN!!!
XTREEM ARMAGEDDONING
IN DER WEISSEN ECKE MIT DEM RAUSCHEBART: G.O.T.T., DER ALLMÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄ ÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄCHTIGE.
UND IN DER BLAUEN ECKE MIT DEM FIGURBETONTEN DRESS: ÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄ-ÄÄÄÄÄÄÄÄKTSCHN MÄN.
CRACK!
G.O.T.T. SCHICKT BLITZE ...
SCHUNG!
G.O.T.T. SCHICKT G-SUS ...
SINSCH!
G.O.T.T. SCHICKT HOSTIENKAMPFSTERNE ...
KONKRET!
ES KANN NUR EINEN GEBEN.
KRASS
KORREKT!
G.O.T.T. GIBT ALLES, ABER ALLES IST NICHT GENUG FÜR ÄM.
SCHAU, EIN ENGEL.
TSCHUNG!
CRACK!
ÄKTSCHN MÄN NUTZT DIESEN MOMENT DER ABLENKUNG. G.O.T.T. KRIEGT VOLL WAS IN DIE SOFTWARE-EIER UND VERWANDELT SICH ZURÜCK IN DAS, WAS ER EIGENTLICH IST:
HERB S. BLOWJOB, DER FIESE-MIESE KERL. ÄKTSCHN MÄN STAUNT NICHT SCHLECHT. ABER JETZT IST NICHT DIE ZEIT DES STAUNENS, SONDERN DIE ZEIT DES FEIERNS: YIPPIE.
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL UND IHREN AUFREGENDEN JOB ZUM ERSTEN MAL GERETTET. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED. SCHENKT IHNEN UND UNS DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS (UND UNTER DER SCHULBANK) MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.
11/2002 € 4,99
PC ACTION
SCHIEB'S DIR REIN! DVD
TOP-DEMOS: UNREAL TOURNAMENT 2003 & NO ONE LIVES FOREVER 2
ELITE FORCE 2
ANNO 1503
DER HOTLINE-TEST
DER ERSTE TEST! NO ONE LIVES FOREVER 2
SPIELETIPPS: HITMAN 2 · BATTLEFIELD 1942 · U. V. M.
€ 2,99
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99!
WIE IMMER WAR ES KNAPP WIE IMMER IST ES GUT GEGANGEN. ABER, SO STELLT SICH UNS DIE FRAGE ALLER FRAGEN: WIE LANGE NOCH? WELCHEM MIESEN ERZBÖSEWICHT FÄLLT DANN DOCH MAL DER ULTIMATIVE WELTBEHERRSCHUNGSPLAN, GEGEN DEN UNSER HELD DOCH NICHTS MACHEN KANN, EIN? HOFFENTLICH NUR EIN BÖSER TRAUM ... ABER WER WEISS?

PC-GAMES-DVD

VIDEO-SHOW

Aktuell
- Aquanox 2: Revelation
- Das PCG-Testcenter

Vorschau
- Anstoß 4 vs. Fußballmanager 2003
- James Bond 007: Nightfire
- Praetorians

Interaktiver Test
- Age of Mythology
- Need for Speed: Hot Pursuit 2

Test
- Anno 1503
- FIFA 2003
- Iron Storm
- No One Lives Forever 2
- Rollercoaster Tycoon 2

Spiele-Trailer
- Age of Mythology
- Blitzkrieg
- No One Lives Forever 2
- Runaway
- Sim City 4
- Splinter Cell
- Tiger Woods 2003
- WIDESCREEN
- Yager

PATCHES

- America's Army Operations v1.30 von v1.2.1 (e)
- Arx Fatalis v1.131 (dt.)
- Battlefield 1942 v1.1 (e)
- No One Lives Forever 2 v1.1 (e)
- UT 2003 Editor Patch
- UT 2003 Win98_Me Editor Patch
- Warcraft 3 v1.03 e
- Age of Wonders v1.2 (dt.)
- Divine Divinity v1.32 von v1.29 (d)
- Neverwinter Nights Updater v1.10 (e)
- Neverwinter Nights v1.26 von v1.14 (d)
- Neverwinter Nights v1.26 von v1.24 (d)
- Operation Flashp. Resistance v1.85 Compatibility Patch
- Operation Flashpoint Resistance v1.85
- America's Army Operations Recon Map Add-on
- Battle Realms Battle Pack 3
- Battlefield 1942 Dedicated Server 1.1 (e)
- C&C Renegade v1.034
- Die Gilde v1.03b (dt.)
- Die Gilde v1.03c (dt.)
- Die Hard Nakatomi Plaza v1.02.3 (d)
- Die Hard Nakatomi Plaza v1.04 (e)
- Divine Divinity Hotfix 5
- Neverwinter Nights v1.25 (e)
- Neverwinter Nights v1.25 von v1.24 (e)
- Tactical Ops v3.32 (e)
- Team Factor v1.2 von v1.1 (e)
- Warcraft 3 v1.02a (e)

TREIBER:

Windows 9x und Me:
- Ati Control Panels 6.13.10.3027
- Ati Radeon 7X00 Catalyt-Treiber 2.3
- Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
- Ati Radeon 9700 Pro 4.13.01.9068
- Nvidia 3D Stereo Treiber 30.82
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 Beta
- PowerVR KYRO I_II Referenztreiber 1.06.16.0051
- Sis Xabre Referenztreiber 3.06.55

Windows 2000 und XP:
- Ati Control Panel 6.13.10.3027
- Ati Radeon 7X00 6.13.01.9067
- Ati Radeon 8500 Pro 6.13.10.6193
- Ati Radeon 9700 Pro 6.13.10.6193
- Nvidia 3D Stereo Treiber 30.82
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 Beta
- PowerVR KYRO I_II Referenztreiber v1.06.16.0051 WinXP
- Sis Xabre Referenztreiber 3.06.55

SPECIALS:

- 3D-Analyze 1.5.2
- Acrobat Reader
- America's Army Map Pack
- America's Army Map Pack
- CD-Bremse 1.23
- DirectX 8.1b Win9x_Me/Win2k
- DVD-Inlay als PDF-Datei
- Partitionmagic 8.0 Demo
- Rage3D Tweak 3.6
- Refreshlock 2.02
- Rivatuner 2.0 RC 12
- Stronghold Add-on
- TVTool 6.5
- UT 2003 Dedicated Server v2107
- UT-2003-Special: Maps, Skins, Mutatoren
- WinDVD (Trial-Version)

EXKLUSIV-DEMO | AGE OF MYTHOLOGY

DVD & CD

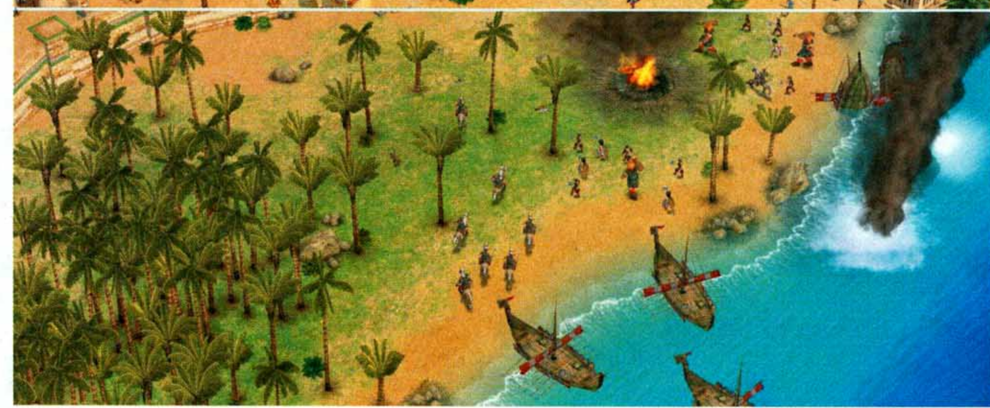
Exklusiv bei PC Games unternehmen Sie einen Demo-Ausflug in die griechische Mythologie des **AoE 2**-Nachfolgers: Als Held Arkantos stellen Sie sich per Tutorial einem Zyklopen und bauen Ihre erste Siedlung auf. Anschließend machen Sie sich auf den Weg, um das sagenhafte Atlantis zu verteidigen. Zusätzlich gibt es Alfheim- und Midgard-Zufallskarten. Es darf bis zum dritten Zeitalter gespielt werden.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	556 MB

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Einheiten und Schaltflächen auswählen
[rechte Maustaste]	Ziele auswählen







TOP DEMO | NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

DVD & CD

Deutlich schneller, als die Polizei erlaubt, sind Sie in **Need for Speed: Hot Pursuit 2** unterwegs: Während Sie sich an der Calypso Coast auf die rasante Tour gegen andere Luxus-Renner durchsetzen, kommen Ihnen die Gesetzeshüter nicht nur auf vier Rädern in die Quere, sondern bombardieren Sie sogar vom Hubschrauber aus. Sie selbst dürfen zwischen einem Ferrari 360 Spider und einem Porsche 911 wählen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	137 MB

SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
[Pfeil hoch]	Beschleunigen
[Pfeil runter]	Bremsen/Rückwärtsgang
[Pfeil links]	Nach links lenken
[Pfeil rechts]	Nach rechts lenken

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN (MP)

DVD & Abo-CD

Jetzt wird's heiß! In der Multiplayer-Demo zu Novalogics neuem Ego-Shooter **Black Hawk Down** verschlägt es Sie als US-Soldat direkt in den Wüstenstaat Somalia. Insgesamt haben es drei Karten in die Demo geschafft, die Sie im Netzwerk oder online über Novaworld ausgiebig zocken dürfen. Vor allem die Grafik gefällt auf Anhieb. Hierbei handelt es sich um die verbesserte Engine aus **Comanche 4**.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	110 MB

SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
W/D	Vorwärts/rückwärts
A/S	Nach links/nach rechts
[linke Maustaste]	Waffe abfeuern
[rechte Maustaste]	Zielfernrohr

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

ARCHANGEL

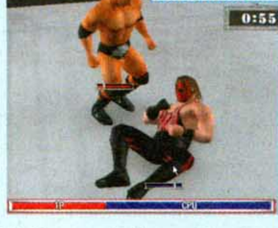
DVD & Abo-CD

Als Michael, Ihre Spielfigur im 3D-Action-Adventure **Archangel**, in einem mittelalterlichen Kloster aufwacht, weiß er zunächst nur, dass er nichts weiß. Die Mönche erklären ihm jedoch bald, wer er ist, und bringen ihm bei, wie man springt, sich duckt, anschleicht und wie man sich mit dem Zauberschwert durchschlägt. Anschließend geht es auf die Suche nach einem verfluchten Dorf und einem geheimnisvollen Stein ...

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	139 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
W/S	Vorwärts/rückwärts bewegen
A/D	Nach links/rechts ausweichen
Maus/Leertaste	Angreifen/springen
C	Benutzen/aufheben
Alt halten	Ducken

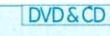
WWE RAW

DVD & Abo-CD



Für die Wrestlingfans unter unseren Lesern haben wir diesen Monat ein ganz besonderes Schmankerl. Nämlich die spielbare Demoversion zu THQs **WWE Raw**. Mit Gamepad oder per Tastatur lassen Sie Ihren Catcher im Ring „Back Breakers", „Drop Kicks" oder „Choke Slams" durchführen. Zwei Charaktere stehen Ihnen hierfür zur Auswahl. Hals- und Beinbruch!

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Das Spiel wird am besten mit dem Gamepad gespielt.	



TOP-DEMO | FIFA 2003

DVD & CD

Alle Jahre wieder ... finden sich die Fußballteams der Welt auf den Plätzen einer neuen **FIFA**-Simulation von EA Sports ein – ob sich ein Kauf in diesem Jahr lohnt? Wem unser großer Test in dieser Ausgabe noch nicht reicht, der kann in dieser spielbaren Demoversion schon einmal wahlweise die Mannen von Real Madrid oder Arsenal London zum Sieg führen. Die Spielzeit wurde gegenüber der Vollversion eingeschränkt.



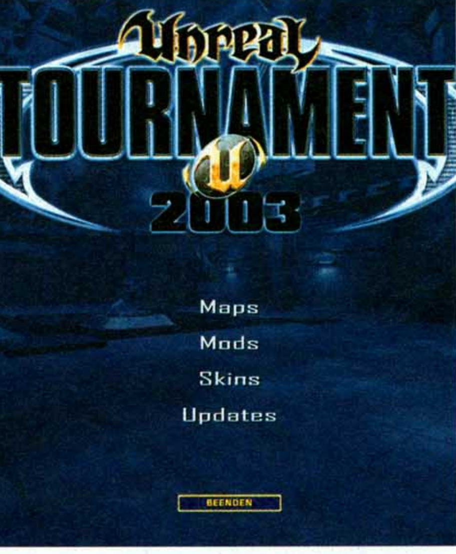
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 750, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	31,8 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
Pfeiltasten	Ausgewählten Spieler bewegen
A, W, S	Passspiel
E	Sprinten
D	Schuss
S	Spieler wechseln

SPECIAL NUR AUF DVD | UNREAL TOURNAMENT 2003

DVD

Infogrames' Multiplayer-Shooter ist der erwartet große, neue Impuls vor die Onlinespieler-Community geworden. Ein Indiz dafür sind die vielen bereits angekündigten Modifikationen und Fan-Add-ons. Ganze Arbeit haben schon die „Mapper" und „Skinner" geleistet. Deshalb haben wir eine Auswahl der wichtigsten neuen Karten und Charakter-Texturen mit auf die DVD gepackt. Als besonderes Extra gibt es dazu die 230 MB große Server-Software mit Dokumentation und die neuesten Patches.

MAPS:	SKINS:	SERVERSOFTWARE:
Asbestos101	Batman	Unreal Tournament
DeadSimple 2003	Chuckbreaker	2003 dedicated
DM-Curse3	FleshArmor	server v2107 mit
DM-Jewel_b	Gage	Installations-Doku-
DM-WTF-Sewer	Krujin	mentation.
ForsakkenSky2003	Sophia-Skin	
xONE	Miss Whenday	**UPDATES:**
Zenfist	... und viele mehr	UT 2003 Editor Patch
Face Off Karma		UT 2003 Win98_ME
... und viele mehr		Editor Patch

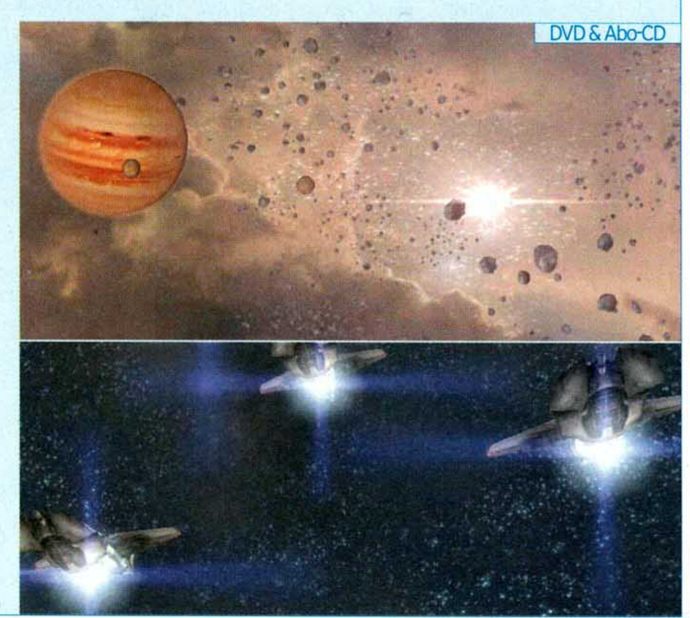


TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Age of Mythology
2	FIFA 2003
3	Need For Speed: Hot Pursuit 2
4	Haegemonia
5	Delta Force Black Hawk Down
6	Project Nomads
7	Archangel
8	WWE Raw
9	MoralMinus
10	Recharge



TOP-DEMO | HAEGEMONIA



Haegemonia versetzt Sie ins Jahr 2104 – und mitten in einen Unabhängigkeitskrieg zwischen der Erde und dem kolonisierten Mars. Wie sich das 3D-Echtzeit-Strategical spielt, dürfen Sie hier anhand der ersten Episode der Mars-Kampagne ausprobieren. Ihre Aufgabe ist es, gegnerische Handelsschiffe aufzuhalten, die Basen nahe beim Jupiter zu erreichen versuchen. Multiplayer-Spiel wird ebenfalls unterstützt.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX 8.1
HD:	241 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
0	Objekte/Schaltflächen auswählen
R	Ziel festlegen
Mausbewegung	Ausgangspunkt durch den Raum bewegen
Mausbewegung + [rechte Maustaste]	Perspektive verändern

RECHARGE

DVD & CD

In unserer Demoversion zu diesem horizontal scrollenden Ballerspiel erwarten Sie zweieinhalb Levels, die Ihre Reaktionen aufs Äußerste fordern. Vergessen Sie nicht, die Waffen-Upgrades einzusammeln. Denn ohne diese sind Sie selbst beim einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade unter Garantie auf verlorenem Posten. Gespielt wird **Recharge: The Battle for Freedom!** übrigens ausschließlich mit der Maus.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 133, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectDraw
HD:	19 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
Maus	Schiff steuern
[linke Maustaste]	Laserfeuer
[rechte Maustaste]	Protonen-Torpedo

PROJECT NOMADS

DVD & Abo-CD

3D-Action, Strategie, Adventure – drei Wünsche auf einmal. Kein Problem für **Project Nomads**: Als Abenteurer zwischen fliegenden Inseln werden Sie von den Schiffen der „Wächter" überrascht und legen eine Bruchlandung auf einem der Felsmassive hin. Dort treffen Sie auf den geisterhaften „Baumeister" – mit ihm zusammen rüsten Sie Ihre Insel zum Schlachtschiff auf und ziehen gegen die Wächter in den Kampf ...

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	209 MB
SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑/↓	Vorwärts/rückwärts bewegen
←/→	Nach links/rechts bewegen
[linke Maustaste]	Auswählen, schießen
[rechte Maustaste]	Springen

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

- Age of Mythology
- Archangel (nur Abo-CD)
- Delta Force Black Hawk Down (nur Abo-CD)
- FIFA 2003
- Haegemonia (nur Abo-CD)
- MoralMinus
- Need For Speed: Hot Pursuit 2
- Project Nomads (nur Abo-CD)
- Recharge
- WWE Raw (nur Abo-CD)

VIDEOS

- Aquanox 2: Revelation
- Das PCG-Testcenter

Test

- Age of Mythology
- Anno 1503 (nur Abo-CD)
- FIFA 2003 (nur Abo-CD)
- Iron Storm (nur Abo-CD)
- Need for Speed: Hot Pursuit 2 (nur Abo-CD)
- No One Lives Forever 2
- Rollercoaster Tycoon 2

Vorschau

- Anstoß 4 vs. Fußballmanager 2003
- James Bond 007: Nightfire
- Praetorians (nur Abo-CD)

PATCHES & TREIBER

- America's Army Operations v1.30 von v1.2.1 (e)
- Arx Fatalis v1.131 (dt.)
- Battlefield 1942 v1.1 (e)
- No One Lives Forever 2 v1.1 (e)
- UT 2003 Editor Patch
- UT 2003 Win98_Me Editor Patch
- Warcraft 3 v1.03 e
- Age of Wonders v1.2 (dt.) (nur Abo-CD)
- Divine Divinity v1.32 von v1.29 (d) (nur Abo-CD)
- Neverwinter Nights Updater v1.10 (e) (nur Abo-CD)
- Neverwinter Nights v1.26 von v1.14 (d) (nur Abo-CD)
- Neverwinter Nights v1.26 von v1.24 (d) (nur Abo-CD)
- Op. Flash. Resist. v1.85 Compatibility Patch (nur Abo-CD)
- Operation Flashpoint Resistance v1.85 (nur Abo-CD)

WINDOWS 9X UND ME:

- Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72 Beta

WINDOWS 2000 UND XP:

- Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72 Beta

MORALMINUS

DVD & CD

Langweile in der Mittagspause? Dann installieren Sie doch mal die Demo zu **MoralMinus**. In diesem klassischen Ballerspiel schießen Sie Horden von Alienschiffen ab. Je schneller Sie sind, desto mehr Punkte werden Ihrem Konto gutgeschrieben. Die Demoversion umfasst einen Level und drei Waffensysteme. Die Vollversion können Sie im Internet unter www.akatora.com für € 17,50 herunterladen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 333, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	34 MB
SPIELSTEUERUNG:	
Taste	Aktion
↑/↓	Vorwärts/rückwärts bewegen
←/→	Nach links/rechts bewegen
C	Geradeaus feuern
X	Diagonal feuern
Z	Laser abfeuern

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ, Wohnort ____

Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: ____

☐ **PCG-Heft-CD**

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Netzwerk-Hardware zu gewinnen

Router, Switches und Netzwerkkarten – **in diesem Monat verlosen wir 40 edle Hardware-Highlights.**

PC Games verlost in diesem Monat in Kooperation mit Devolo modernste DSL-Router, Netzwerkkits und Switches – in einem Gesamtwert von knapp **2.900 Euro**. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:

10x Devolo Microlink LAN Router (je 150 Euro)

LAN-Router, Firewall und Switch in einem! Mit dem Gerät können Sie sich einen ADSL-Internetzugang mit bis zu vier PCs teilen und ihn dabei gleichzeitig durch die Firewall absichern – einfacher geht es kaum.



10x Devolo Microlink LAN Switch (je 80 Euro)

Der hochwertige 8-Port-Ethernet-Switch verteilt die verfügbare Bandbreite nicht über alle acht Anschlüsse, sondern stellt 10/100 MBit für jeden Netzwerkanschluss zur Verfügung. Der achte Port dient außerdem als Uplink für andere Switches.



10x Devolo Microlink PCI LAN Kit (je 40 Euro)

Neben den zwei 10/100-MBit-Netzwerkkarten im PCI-Format bekommen Sie natürlich ein Netzwerkkabel sowie Treiber für alle Windows-Betriebssysteme der letzten fünf Jahre. Einfacher kann man PCs nicht vernetzen.



10x Devolo Microlink LAN PCI (je 20 Euro)

Diese interne 10/100-MBit-Netzwerkkarte bringt Sie mit bis zu 100 MBit/s ins lokale Netzwerk. Einfach in den PCI-Slot stecken, festschrauben und per Netzwerkkabel mit einem Hub, Switch oder anderem PC verbinden – et voilà.





Devolo = Elsa?

Bisher wurden mehr als fünf Millionen Microlink-Modems verkauft. Sie stehen für höchstes Qualitätsniveau und beste Leistungswerte. Der Name „Microlink" ist eine ehemalige Marke der Elsa AG, die nach der Insolvenz am 1. Mai 2002 von der Devolo AG übernommen wurde. Das Team aus ehemaligen Elsa-Mitarbeitern führt nun die hohe Qualität der Microlink-Produkte auch im Netzwerk-Bereich weiter.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Devolo und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. November 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Anschrift: ____________________

____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ UT 2003
- ☐ Anno 1503
- ☐ Icewind Dale 2
- ☐ FIFA 2003

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?

1. ____________________

2. ____________________

3. ____________________

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?

1. ____________________

2. ____________________

3. ____________________

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?

1. ____________________

2. ____________________

3. ____________________

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ____________________

Inserent: ____________________

Seite: ____________________

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: ....

Vorname: ....

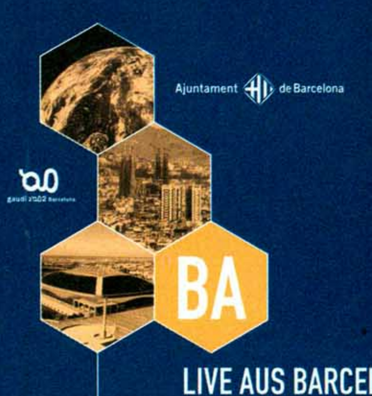
Adresse: ....

Telefon: ....

Beruf: ....

Alter: ....

E-Mail: ....



LIVE AUS BARCELONA
MTV EMAs 2002
am 14.11.02 um 21 Uhr

VOTA

:WÄHLE*

DEINE STIMME ZÄHLT

*everybody votes

mtv.de/ema oder sms* an 82005 mit Text "EMA"

* € 0,49 pro sms



sponsored by



dolcegabbana.it





vodafone.com



footlocker-europe.com



www.americanexpress.com/global

Medienpartner







Leser fragen, PC Games antwortet

Heiß auf Eis?

Betreff: Test NHL 2003

Leider gibt es einen Fehler auf Seite 121. Bei Bild 6 heißt es: „Da kann Calgarys Torhüter nur noch große Augen machen." Es handelt sich hierbei aber um den Torwart der Detroit Red Wings, wie man am Trikotzeichen (Rad mit Flügel) erkennen kann.

DIRK SCHLISCHKA

Kapitaler Fehler – Sie haben natürlich Recht. Um das zu erkennen, muss man wirklich kein Eishockey-Experte sein. Autor Gebauer wurde zum Auswendiglernen sämtlicher NHL-Spielerstatistiken der Jahre 1990 bis 2002 verdonnert.

*Woher bekomme ich **NHL 2003** für den PC? Ich hab den Bericht über **NHL 2003** gelesen und die Demo von der aktuellen Ausgabe gespielt – da wollte ich es sofort haben! Ich war jetzt schon in zig Geschäften, doch keines hatte es. Meistens wurde mir gesagt: „EA liefert schon lange keine **NHL**-Spiele mehr – es gibt nur noch das, was Sie hier sehen." Und das waren dann Spiele wie der **Fußballmanager** und **Madden**, aber die will ich nicht! Ich bin völlig verzweifelt. Vielleicht könnt ihr mir sagen, wo ich das herbekomme.*

BJÖRN, PER E-MAIL

Unser Tipp: Schleunigst das Geschäft wechseln – der Verkäufer liest offenbar ein anderes Magazin als PC Games. Im Ernst: Selbstverständlich bringt Electronic Arts in diesem und auch in den nächsten Jahren NHL-Eishockey-Simulationen auf den Markt. Zwar wurde die Veröffentlichung von **NHL 2003** auf den 25. Oktober verschoben, seit diesem Zeitpunkt ist das Spiel jedoch überall im Handel erhältlich.

Papparazzi

Betreff: Screenshots in PC Games

Ich find die Screenshots, die ihr in euren Tests immer habt, echt super! Wie macht ihr das, habt ihr dazu ein Programm, das im Hintergrund läuft?

STEFFEN, PER E-MAIL

Viele Spiele haben eine eingebaute Screenshot-Funktion, die wir nutzen. Andernfalls greifen wir auf das Programm HyperSnapDX zurück. Eine Shareware-version kann man sich unter http://www.hyperionics.com herunterladen.

UT 2003

Betreff: Test und Demo zu Unreal Tournament 2003

*Man kommt nachmittags von der Schule, schaut in seinen Briefkasten und ist zum x-ten Mal froh, dass man die PC Games abonniert hat. Und wieso? **UT 2003**! Man könnte Infogrames nicht oft genug sagen, wie richtig es war, die Demo PC Games zukommen zu lassen. Mit mir hat das Spiel mindestens einen Käufer, der durch die Demo auf das Spiel aufmerksam geworden ist, mehr. Aber nun ist schon Schluss. Ich muss wieder „You have won the match!" hören.*

MICHAEL SCHULZ, PER E-MAIL

*Ich habe mir das Spiel **Unreal Tournament 2003** gekauft, da ich schon viele Berichte und Videos von euch gelesen und gesehen habe. Als ich das Spiel spielte, war es zum Teil ganz anders als in euren Berichten. Zum Beispiel gibt es im Einzelspieler-Modus nicht die Möglichkeit, neue Kämpfer zu kaufen, die sich nach einem gewonnenen Match verbessern. Man kann nur Kämpfer entlassen, wenn sich einer meinem Team anschließen möchte. Allgemein fehlt das Ligaspiel, worauf ich mich am meisten gefreut habe. Im Optionen-Menü kann man zudem die Framerate nicht einstellen. Wieso wurden die ganzen Sachen wieder rausgenommen?*

BENJAMIN BAKALLA, PER E-MAIL

Epic hat den Teammanagement-Modus, den wir in unseren Preview- und Test-Versionen noch spielen durften, in letzter Minute auf einen rudimentären Spielertausch während der Ladder-Spiele zusammengestrichen. Über die genauen Gründe für diese Maßnahme können wir nur mutmaßen – vermutlich wäre es sonst zu weiteren Terminverschiebungen gekommen. Das Teammanagement ist auch in der US-Version nicht enthalten.

*Ich wollte mir eigentlich **UT 2003** kaufen. Aber als ich euren Test darüber gelesen habe, war ich mir nicht sicher, ab wie viel Jahren es freigegeben ist. Denn ihr habt geschrieben, es sei ab 18 Jahren, allerdings habt ihr nicht euer „Ab 18"-Icon abgedruckt.*

MAXI TREFFER, PER E-MAIL

Ursprünglich sollte **UT 2003** eine „Ab 18"-Empfehlung erhalten. Nachträglich wurde dies aufgrund der Änderungen in der deutschen Version auf „Ab 16" korrigiert. Das ist auch der Grund, warum zunächst die Versionen mit den roten USK-18-Stickern ausgeliefert wurden; inzwischen sind nur noch die 16er-**UT 2003**-Spiele erhältlich. Inhaltlich sind beide Fassungen völlig identisch.

Accolade

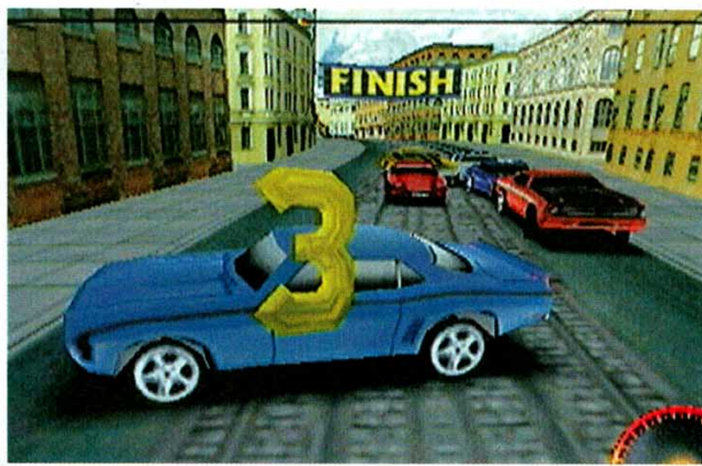
Betreff: Was ist eigentlich mit...?

Erstmal Kompliment für die tolle Zeitung! Meine Frage: Wie kann ich Kontakt mit Accolade aufnehmen? Den Entwicklern von den legendären


Der erste Schritt zum Ruhm


Sirius X

THEY WERE HEROES Bereits in Ausgabe 05/00 hatte ein PC-Games-Leser die Idee zu einem Multiplayer-Schlachtfeld à la Battlefield 1942.



PROBEFAHRT Spiele wie Winter Games, Summer Games und Test Drive (hier: Version 4) machten Accolade in den 90ern berühmt.

Winter Games. Ich habe sie übers Internet nicht gefunden!

MARTIN, PER E-MAIL

Accolade wurde bereits vor mehreren Jahren vom französischen Spielegiganten Infogrames (**UT 2003**, **Grand Prix 4**, **Rollercoaster Tycoon 2**) aufgekauft. Die legendäre Firma, die mit **Winter Games** und **Test Drive** in den 90er-Jahren einige der populärsten Spiele produzierte, existiert nicht mehr – genauso wenig wie die Marke Accolade. Die Titel sind nur noch secondhand bei Online-Auktionshäusern und Sammlern zu bekommen.

Age of Mythology

Betreff: Vorschau AoM

*Wie kann es sein, dass in anderen Magazinen schon Tests zu **Age of Mythology** zu lesen sind, bei euch hingegen nur ein Preview?*

ANDREAS, PER E-MAIL

Microsoft hat allen Redaktionen eine Version mit 15 kompletten Missionen des Echtzeit-Strategiespiels zur Verfügung gestellt (die Verkaufsfassung enthält 36 Szenarien). Wir hielten diese Version noch nicht für testfähig und haben lieber das „richtige" – vollständige – **Age of Mythology** abgewartet. Im Übrigen bekommt PC Games sehr oft Muster für „Exklusiv-Tests" angeboten, die wir aus Gründen der Glaubwürdigkeit und Seriosität regelmäßig ablehnen. Was denken Sie darüber – halten Sie Exklusiv-Tests oder Tests von Spielen mit eingeschränktem Funktionsumfang prinzipiell für akzeptabel?

Rabeneltern

Betreff: Vorschau Raven Shield

*Ich mein, ich kann mich ja auch irren, aber in Ausgabe 10/02 steht, dass in der nächsten ein **Raven Shield**-Test drin sein soll. Jetzt frag ich mich: Wo isser denn? Ist da irgendwas verschoben worden oder was ist da los?*

WOLFGANG ZWICKEL, PER E-MAIL

Anfang September wurde bekannt, dass die Entwicklungs-Kapazitäten von **Tom Clancy's Raven Shield** größtenteils auf **Tom Clancy's Splinter Cell** umgeleitet wurden, um das Spionage-Spiel noch vor Weihnachten auf den Markt bringen zu können. **Raven Shield** folgt im Februar 2003.

CS vs. NWO vs. BF 1942

Betreff: Bester Multiplayer-Shooter

*Ich würde gerne Ihre Frage („**Counter-Strike**? Was ist das?") in der PCG 11/2002 auf Seite 97 beantworten. Es ist DAS beliebteste Online-Spiel, das es zurzeit gibt! Und daran wird auch **Battlefield 1942** nicht viel ändern PUNKT AUSRUFUNGSZEICHEN. Ich hoffe, ich konnte Ihre „Wissenslücke" mit meiner Antwort füllen. Und nein, **New World Order** wird **CS** nicht als Genre-Referenz verdrängen! Und zwar wegen der Rollenspielelemente. Viele wollen online spielen und Spaß haben und nicht erst einen „Recken" erschaffen und verbessern müssen, bevor sie mal drei Frags bekommen.*

MICHAEL JENET AUS FRIESOYTHE/MARKHAUSEN

Ist es nicht begrüßenswert, wenn **Counter-Strike** nach all den Jahren zumindest ein bisschen Konkurrenz bekommt? Der riesige Erfolg von **Battlefield 1942** zeigt, dass viele Online-Spieler auf der Suche nach Alternativen fündig geworden sind.

*Sicher erinnern Sie sich noch: In einer PC Games der vergangenen Jahre gab es ein Special „Profi-Spiele-Designer bewertet Leser-Ideen" (oder so ähnlich). Eine Idee war es, ein gigantisches Online-Schlachtfeld zu schaffen, auf dem gleichzeitig Fußsoldaten, Fahrzeuge und Flugzeuge gegeneinander kämpfen. Damals sagte der Designer, das sei aufgrund der riesigen Distanzen technisch nicht möglich. In **Battlefield 1942** wurde doch genau diese Idee umgesetzt! Die Kämpfe finden eben vor dem Hintergrund des 2. Weltkriegs und nicht in einer Sci-Fi-Umgebung (wie damals vorgeschlagen) statt.*

FREDERIK DARGEL, PER E-MAIL

„Die Idee, Bodeneinheiten durch Kampfflugzeuge zu ergänzen, wird wegen der unterschiedlichen Reichweiten zu Problemen führen. (...) Ein Kampfflugzeug ist aber recht schnell an der gesamten Infanterie vorübergeflogen." Diese Einschätzung stammt aus einem Kommentar von Bernd Lehahn, Entwickler des Weltraum-Actionspiels **X: Beyond the Frontier**, der eine entsprechende Leser-Idee vor über zweieinhalb Jahren in Ausgabe 05/2000 bewertet hat. In **Battlefield 1942** wurde genau diese Idee in die Tat umgesetzt. Wir gehen davon aus, dass noch mehr Spiele in dieser Art folgen werden.

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Nächtelang grübelte ich über eines der letzten Mysterien der Neuzeit. Warum ist ausgerechnet der Computer an sich männlichen Geschlechts?

Seit langem frage ich mich, warum der Computer in unserem Sprachraum ausgerechnet männlich sein soll. Optisch gesehen mag das stimmen. Der PC an sich ist kantig, farblos und von eher langweiligem Äußeren. Zudem ist er schwer, laut und unhandlich. Aber wir wollen uns hier nicht in oberflächlichen Betrachtungen ergehen. Auch geht es hier nicht um Notebooks, die – geschlechtsspezifisch gesehen – wohl eher so eine Art Zwitterwesen darstellen. Insgeheim hege ich die Theorie, dass Computer weiblichen Geschlechts sind. Angefangen hat alles mit der Erkenntnis, dass man einem PC unzählig viele, bisweilen sogar wohlüberlegte Dinge anvertrauen kann, diese aber unweigerlich verschwunden sind, wenn man nicht ausdrücklich auf einer Speicherung besteht. Und selbst dann sollte man sich nie allzu sicher sein. Aber wehe, man macht den allerkleinsten Fehler. Er wird für alle Zeiten in unerforschlichen Untiefen eines Langzeitgedächtnisses gespeichert, um fortan immer wieder gegen einen verwendet zu werden. Und Hand aufs Herz – wer von uns versteht einen Computer wirklich? Die Tatsache, dass, wenn man sich erstmal einen PC zugelegt hat, man unweigerlich darauf kommt, dass man einen besseren hätte haben können, wenn man ein wenig länger gewartet hätte, erwähne ich jetzt wegen eines funktionierenden Selbsterhaltungstriebes lieber nicht. Der gebietet mir nämlich zu sagen, dass meinem Leben ohne Computer etwas ganz Entscheidendes fehlen und ich meine Tage sinnlos und einsam vor dem Fernseher vertrödeln würde.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Haltung

Tach Rossi!!!

Wie wir ja wissen, bist du ein sehr lustiger Mensch. Gehst du mit deinen Kollegen auch so um?

Ich habe gerade wieder mal ein neues Spiel gekauft und war total begeistert. Nachdem ich dann mit der Kampagne kurz vor dem Ende war, kam ich wie üblich mal wieder nicht weiter. Um dieses Problem zu lösen, brauchte ich eine PC Games, sechs Cheats, fünf Versuche, einige Aufmunterungen und fünf Stunden. Da ich weiß, wie sehr man ausrasten kann, stelle ich mir manchmal die Frage, wie ist es wohl bei euch aussieht? Rennen in der Redaktion nur dem Nervenzusammenbruch nahe Personen rum, die verzweifelt auf Tastaturen einschlagen? Oder hält es sich in Grenzen? Ich hoffe, du kannst es mir beantworten. Dann wüsste ich wenigstens, dass ich nicht alleine auf dieser Welt bin!

MACH WEITER SO: FABIAN AUS RECKLINGHAUSEN

Ich muss dich leider enttäuschen. Im richtigen Leben bin ich ein stiller, schweigsamer Mensch. Bei meinen Kollegen bin ich wegen meiner üblen Laune und der Tendenz, über Kafkas Weltanschauung zu philosophieren, berüchtigt. Privat machte ich meine letzte humorige Bemerkung 1997 bei einem Krankenhausbesuch. Nun aber zu deiner eigentlichen Frage: Bei uns rennen nur sehr selten Menschen herum. Hier wird nicht mal gerannt, wenn es Feueralarm gibt. Fassung, Gelassenheit und Nervenstärke sind Grundvoraussetzungen, um als Redakteur bei uns arbeiten zu können. Unsere Tipps&Tricks-Jungs erstellen ihre Komplettlösungen mit guter, altmodischer Schwerarbeit. Fremde Hilfe wird da nicht benötigt. Es herrscht eine Atmosphäre geordneter Geschäftigkeit, die nur ganz selten durch hohe, spitze Schreie unterbrochen wird.

Berufsfrage

Hey Rainer,

ich frage mich schon seit einiger Zeit, wie du eigentlich an deinen Job in einem PC-Spiele-Magazin gekommen bist? Ich mein, klar, eine Überportion Sarkasmus hat schon so manchen in die verrücktesten Situationen gebracht, aber in die Redaktion eines PC-Magazins? Es ist auch für jeden verständlich, dass du dir den Stress und die viele Arbeit ersparen wolltest, die mit einer eigens von dir herausgegebenen Zeitschrift verbunden wären, aber hätte es nicht auch andere Alternativen für dich geben können?

HAERIS

Habe ich nicht schon einmal erwähnt, wie ich zu diesem Job gekommen bin? Durch simplen Zufall, wie es halt oft so ist. Ich arbeitete vorher in einem Computerladen und lernte dort zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Leute kennen. Mein Sarkasmus hat mich übrigens auch bisweilen ganz woanders hingebracht, doch das ist eine andere Geschichte, an der mein Anwalt die alleinigen Rechte hat. Bei einer eigenen Zeitschrift wäre es nicht einmal der Stress, den ich scheuen würde, sondern viel, viel mehr die Kosten. In diesem Fall verursachen sie zum Glück der Geschäftsleitung ein blühendes Magengeschwür. Ob es andere Alternativen für mich gegeben hätte, wurde bisher nicht ausführlich mit dem Arbeitsamt erörtert – mein Steuerberater verneint an dieser Stelle.

Kostenfrage

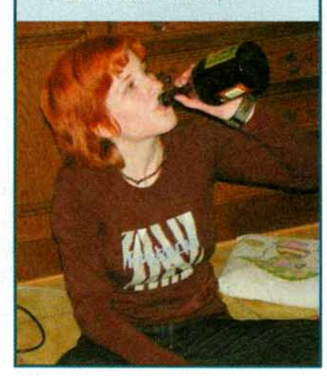
Hi lieber Rossi,

ich hab die Frage, ob du eine Ahnung hast, wo man schnell Geld verdienen kann? Ich habe einen „aufgetunten" 486er und lebe nur in einer kleinen Stadt namens Freising, wo es nichts gibt, wo man Kohle verdienen könnte. Ich flehe dich an, gib mir bitte einen ordentlichen Tipp. Ich frage mich eigentlich, wie du es anstellst, trotz deines gehalts und steigender Benzinpreise immer noch mit deinem Motorrad zu fahren (und ich denke, es ist nicht sehr umweltfreundlich in Sachen Benzinverbrauch).

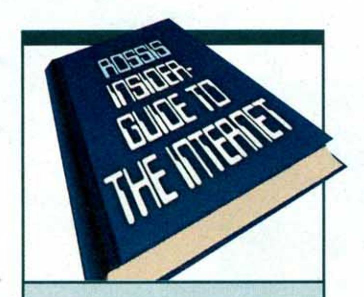
ALESSANDRO

PC Games-Leser des Monats

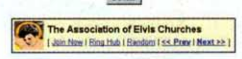
Dass der Genuss von Alkohol weibliche Hormone erzeugt und jung hält, demonstriert hier eindrucksvoll Herr B. (52), der im Chat „Fetteratte" genannt werden möchte. Das Foto zeigt ihn anlässlich der Feierlichkeiten zur Taufe seines Enkels.



ROSSIS RUMPELKAMMER



HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/AMERICANSFORCLONINGELVIS
Einen anschaulichen Einblick in amerikanische Kultur gewährt uns diese Seite. Allerdings finde ich es ein wenig schade, dass man sich offenbar mit dem Tod von Elvis abgefunden hat.



HTTP://WWW.AUSREDEN.DE
Diese Seite erfüllt ein Grundbedürfnis der Menschheit: Immer die richtige Ausrede parat zu haben, ist überlebenswichtig. Leider funktioniert in Stresssituationen das Gehirn meist nicht ganz so reibungslos. Vorsichtige Menschen legen sich für den Fall der Fälle schon vorher einige Ausreden parat.



HTTP://WWW.HUEHNER-INFO.DE
Hühner sind eine ungemein faszinierende Tierart. Leider wissen die meisten von uns fast nichts (wenn man einmal von einigen Rezepten absieht) über diese scheue Spezies. Zum Glück gibt es diese Seite, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, ausführlich rund um die schillernde Welt des Huhns zu informieren.



Wenn ich den Hauch eines Schimmer hätte, wie man schnell Geld verdienen könnte, müsstet ihr leider auf mich verzichten, weil es mir in den Tropen doch arg schwer fallen würde, einen vernünftigen Internetzugang auf meiner Jacht zu schaffen, ohne den Platz der Umkleidekabinen für die Tänzerinnen für eine Satelitenschüssel zu opfern. Und warum ich trotz meines gehalts dennoch Motorrad fahren kann, ist auch schnell erklärt: weil ich kein Auto habe und mir im Winter das Skrotum abfriere. Allerdings meint das Finanzamt, dass ich es mir trotzdem nicht leisten kann und mir überlegen sollte, einen vierten Hungertag pro Woche einzulegen. Nur so nebenbei: Im Normalfall brauchen Motorräder weniger Benzin als Autos. Ich könnte zwar zu Fuß in die Redaktion gehen, es sind ja nur zwölf Kilometer, aber ob die Produktion von Schuhsohlen so viel umweltfreundlicher wäre, müsste erst noch geklärt werden.

Pfui Spinne

Hi Rossi,

sag mal bitte, wo werden die Abo-Hefte verpackt? Ich habe nämlich ein wenig Angst. Als ich gestern Abend im Bett den Aboumschlag öffnete, rannte ein kleines, schnelles Spinnchen heraus. Da ich eine unbeschreibliche, fast panische Angst vor allem habe, was schnell krabbeln kann, schlug ich nach ihr und sie verkroch sich. Sie war ja nicht sehr groß, aber sie wird vielleicht wachsen – das weiß ich! Welcher Gefahr bin ich jetzt ausgesetzt? Nicht, dass eure Hefte irgendwo auf den Philippinen verpackt werden, da können sich solche Spinnen in den Körper reinbohren und Eier legen, die groß wie ein Basketball werden! Vielleicht war das ja so eine Spinne? Eventuell eine giftige – sogar tödliche? Naja, wenn sie kommt, erschlage ich sie mit der PC Games :-)

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: PETER THEODOR BAIL

Statistisch gesehen befindet sich in 0,4 Prozent unserer verpackten Zeitschriften eine Spinne und/oder ein anderes Insekt. Falls sich beides darin befindet, ist das gut für die Spinne und ein Problem wird sich somit von selbst lösen. Das mag dir auf den ersten Blick jetzt erschreckend vorkommen, aber in Anbetracht der Tatsache, dass (statistisch gesehen) eine Tafel Schokolade 0,7 Spinnenbeine beinhaltet, ist das doch halb so schlimm, oder? Immerhin musst du ja nicht an der PC Games lutschen. Im Allgemeinen erreicht solches Getier auch keineswegs eine Größe, um dir oder einem Familienangehörigen von dir (es sei denn natürlich, es handelt sich dabei um eine Fliege, was ich aber ausschließe) gefährlich werden zu können. Beachte bitte, dass Spinnen nützliche Tiere sind – auch die ganz großen, philippinischen – und keineswegs erschlagen werden sollten, was bei deren Größe auch einen starken Magen voraussetzt.

Reklamation

Hi!

Heute ist mir mein PC-Games-Kugelschreiber kaputtgegangen, kann man den vielleicht nachliefern?

FLORIAN MÜLLER

Lieber Herr Müller,

mit Bestürzung musste ich Ihre Reklamation zur Kenntnis nehmen. Schier unverständlich, wie es so weit kommen konnte. Nächtelang lagen die Kollegen der Qualitätssicherung weinend in unserem Keller, wohin wir sie eine Weile verbannten, zwecks besseren Möglichkeiten von Züchtigung und Geißelung. Natürlich wurden ihnen umgehend Urlaubs-, Weihnachts - und sonstige Gelder gestrichen. So ein grober Fehler darf einfach nicht vorkommen! Unsere Qualitätskugelschreiber werden aus ausgesucht hochwertigen Materialien hergestellt und wir garantieren eine Mindestlaufleistung von 2.400 Seiten (DIN A4) oder fünf Jahren – je nachdem, was zuerst eintritt. Eine Gewährleistung auf Durchrostung kann immerhin auch für zwei Jahre gegeben werden. Ausgeschlossen von der Garantieleistung sind jedoch Verschleißteile und die Mine. Auch bei nicht sachgemäßer Handhabung müssen wir jeglichen Garantieanspruch verneinen. Leider haben keine Details genannt. Sollte die Lesbarkeit des Textes stark eingeschränkt sein, überprüfen Sie bitte die Mine und/oder Ihre Handschrift. Beachten Sie auch, dass eine Funktion des Geräts nur in Verbindung mit Papier und Haut garantiert werden kann! Auch Umwelteinflüsse wie Dunkelheit und/oder starker Wassereinfall können die Lesbarkeit erheblich mindern. Verwenden Sie nur Markenminen und füllen Sie das Gerät nicht selbst nach. Lagern Sie niemals schwere Dinge auf dem Gerät und sorgen Sie stets für eine ausreichende Luftzirkulation. Eventuell auftretende Krämpfe in der Hand sind normal und stellen keine Fehlfunktion des Gerätes dar.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Wer **Warcraft 3**, **Age of Empires 2**, **Anno 1602**, **Die Sims** und **Rollercoaster Tycoon** als Lieblingsspiele aufführt, kann eine gewisse Leidenschaft fürs Aufbauen, Handeln, Managen und Strategien-Austüfteln nicht verhehlen.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Fühlt sich in Ego-Shootern und im Quakenet zu Hause, empfindet den Ausdruck „Killerspiele" als Unwort des Jahres und bereitet sich schon darauf vor, bald Kids-Software unter die Lupe zu nehmen.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fliegt geheime Flugzeugprototypen, fährt Dampflokomotiven und lenkt Rennwagen. Wenn er dabei noch einen Raketenwerfer auf der Schulter hat und dem Sperrfeuer gegnerischer Terroristen trotzt, ist die Welt für ihn in Ordnung.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Hat Hexfeld-Kacheln im Bad, Aufmarschpläne im Wohnzimmer und Flugzeugposter in der Küche. Wenn er nicht gerade Pixelsoldaten herumkommandiert, stürmt er Geiselnahmen auf cs_militia oder dreht Loopings in einer IL-2.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Hat Menschen genauso lieb wie Orks, Nachtelfen und Untote. Was er nicht lieb hat: dreh- und zoombare Umgebungen. Deswegen spielt er vor allem Shooter. Als beruhigender Gegenpol müssen gelegentlich Rollenspiele herhalten.



Dirk Gooding [dg@pcgames.de] Action, Abenteuer
Spielt am liebsten Ego-Shooter, schraubt mit wachsender Begeisterung an Privat- und Büro-PCs herum und freut sich auf jedes Wochenende, das er zu Hause in NRW verbringen kann.



Justin Stolzenberg [js@pcgames.de] Sport, Action
Nachdem er sich erfolgreich vor den Klauen des Kreiswehrersatzamtes drücken konnte, versucht er das Volontärsleben zu genießen und freut sich über jedes Sport-, Renn- und Actionspiel.

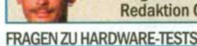


David Bergmann [db@pcgames.de] Strategie, Abenteuer
Bereiste zusammen mit Guybrush **Monkey Island** und sorgte gemeinsam mit Roger auf schmutzigen Weltraumtoiletten für strahlenden Glanz. In Abenteuerpausen tobt er sich auf Echtzeit-Schlachtfeldern aus.



Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



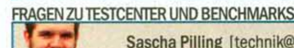
Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS



Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Ralph Wollner

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten
Nr. 16 vom 01.10.2002

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 (Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

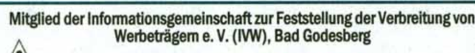
Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:






Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg




Verbreitete Auflage 3. Quartal 2002
262.253 Exemplare



Ermittelte Reichweite
1.130.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur **Werbung ...**

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 207).

Platz 1
Allianz Versicherungs-AG
Go future



Haben Sie mit der hohen Resonanz auf Ihre Anzeige gerechnet?
Prinzipiell freuen wir uns natürlich immer besonders über Lob, das direkt von unseren Kunden kommt. Bevor wir die Anzeigen jedoch zur Schaltung freigegeben haben, haben wir die Akzeptanz dieser Kampagne bei unserer jungen Zielgruppe in Form einer Marktforschung geprüft. In Zusammenarbeit mit unserer Agentur elephant 7 in Hamburg haben wir folgenden Kerngedanken erarbeitet: „Für alle, die kein langweiliges Leben führen; Allianz - Versicherung Vorsorge Vermögen." Dieser Gedanke beruht auf der Erkenntnis, dass junge Leute das Thema Versicherung und Finanzdienstleistung als eher langweilig und nicht sehr unterhaltsam einstufen. Allerdings brauchen gerade die agilen, jungen Leute, die oft höhere Risiken als Erwachsene eingehen, einen Partner an ihrer Seite, der ihnen Sicherheit in der Gegenwart und in der Zukunft gibt. Diesen Gedanken wollen wir mit der Anzeige kommunizieren. Da wir mit dieser Anzeige speziell jungen Leuten das Leistungsspektrum vermitteln möchten, liegen wir bei der PC Games genau richtig. Die positive Resonanz auf die Kampagne bestärkt uns, auch in 2003 dieses junge Zielgruppen-Potenzial werblich zu berücksichtigen.

ANINA KRIEGERIS,
REFERATSLEITERIN CD/ADVERTISING/SPONSORING

Platz 2
Xtra Clever (T-Mobil)

Platz 3
Robin Hood (Wanadoo)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats November?



LAS KETCHUP Auf der Anno-Launch-Party in Hamburg ließen es diese beiden Venezianer ordentlich krachen.

Mit Manfred Wolfgang Jacobs hat mal wieder ein E-Mail-Einsender den Preis für den Schnappschuss des Monats abgestaubt. Er darf sich auf ein Spielepaket freuen. Was aber nicht heißt, dass Sie mit einer Postkarte nicht die gleichen Chancen hätten – alle Einsendungen, die bis zum Aktionsschluss pünktlich bei uns vorliegen, kommen in die Wertung. Viel Glück!

Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. November 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



HERZBUBEN Janin Reinhardt von VIVA moderierte auf der GC in Leipzig die Bühnenshow.

Am 04. Dezember erscheint die PC Games 01/2003

Test: Gothic 2

In **Gothic 2** erwartet Sie eine lebendige, detailreiche Fantasy-Welt voller fieser Kreaturen, die Ihnen nach dem Leben trachten. Nach **Morrowind** und **Neverwinter Nights** der dritte Rollenspiel-Höhepunkt des Jahres?

Top-Spiele gelöst

Man wird doch wohl noch spicken dürfen: **Age of Mythology**, **Splinter Cell** und **Runaway** stehen im Mittelpunkt des gewohnt dicken Tipps&Tricks-Teils. Außerdem lesen Sie Tipps aus erster Hand von den Machern des EA Sports **Fußballmanagers 2003** und **Anstoß 4**.

Splinter Cell

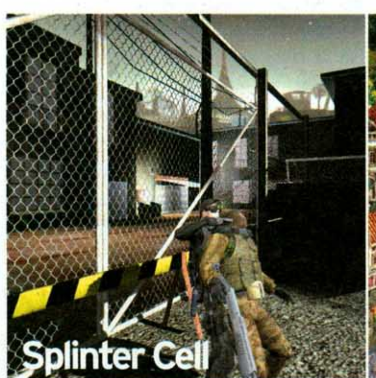
Cooler als xXx, besser ausgestattet als 007, diskreter als Meisterdieb Garrett, gewissenloser als Nr. 47, smarter als Cate Archer: Tom Clancys Spezialagent Sam Fisher schleicht, infiltriert, sabotiert, rettet und überwältigt. Letzteres auch durch Material- und Schatten-Effekte, die es bisher in keinem anderen Ego-Shooter oder Action-Adventure zu sehen gab – der neuesten **Unreal**-Technologie sei Dank. Mit Hightech-Spezialequipment wie Rauchgranaten, Minikameras, hydraulischen Türöffnern, einem Multispektral-Sichtgerät und Fiberglas-Kameras ist er auf alle Eventualiäten vorbereitet. Nur mit einem konnte er nicht rechnen: dass sich sein Bildschirm-Debüt auf Dezember verschiebt. In der 01/03 testen wir den mit Spannung erwarteten Geheimagent-Geheimtipp – platziert sich **Splinter Cell** noch vor **NOLF 2**, **James Bond**, **Mafia** und **Hitman 2**? Dazu auf CD/DVD: die spielbare Demo.

Anno 1503 Profi-Tipps

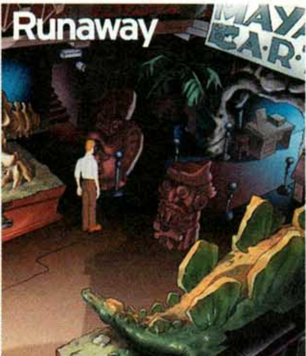
Die Kampagne des Aufbau-Spiels ist kein Zuckerschlecken – gut, wenn Sie unsere Kniffe kennen. Wir verraten Ihnen, wo Sie die fruchtbarsten Inseln finden, wie Sie Belagerungen überstehen und wie Ihre Truppen die Schlachten überleben.

Gründlich getestet

Frohe Weihnachten: **Aquanox 2**, **Fußballmanager 2003**, **Runaway**, **James Bond 007: Nightfire** und **Anstoß 4** konkurrieren um das Prädikat „Spiel des Monats". Außerdem im Test: **Harry Potter 2**, **NBA Live 2003**, Microsofts **Rally Sport Challenge** und **Mechwarrior Mercenaries**.









Was macht eigentlich ... Neo?

In wenigen Wochen knallen in Wien die Sektkorken – dann feiert das 40-köpfige Neo-Team rund um die Gründer Hannes Seifert und Niki Laber (von oben) sein zehnjähriges Jubiläum. Zusammen mit Jowood (**Der Industriegigant 2**) und Max Design (**Anno 1503**) bildet Neo das rot-weiß-rote Spiele-Triumvirat; mit originellen Spielideen hat sich das Team über die Grenzen Österreichs hinaus einen Namen gemacht. Ein Beispiel ist die witzige Einbruch-Simulation **Der Clou**. Oder das Render-Abenteuer **Rent-A-Hero**. Weniger originell, dafür sehr erfolgreich: der **Siedler**-Klon **Die Völker**. Internationale Beachtung fand Neo Software zuletzt durch die gelungene Xbox-Umsetzung eines in Deutschland indizierten Remedy-Shooters. Seit Anfang 2001 ist Neo ein Teil von Take 2 Interactive (**Mafia**, **Stronghold**) und arbeitet unter anderem an einem Online-Ableger des Sid-Meier-Klassikers **Pirates**.



ONLINE PIRATES Schatzsuche im WWW – noch eine Baustelle.

PC Games: Genauso wie Jowood oder Max Design seid ihr in Österreich zu Hause. Aus Sicht eines Computerspiele-Entwicklers eher ein Vor- oder Nachteil?

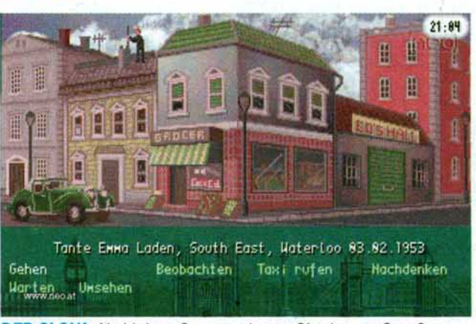
Hannes Seifert: „Trotz der ‚Größe' Österreichs sind immer wieder höchst erfolgreiche Titel aus unserem Land gekommen. Ein Vorteil, den wir immer wieder zu spüren bekommen, ist, dass Leute aus aller Welt gezielt nach Österreich ziehen wollen und es uns deshalb – vor allem in Wien – relativ leicht fällt, internationale Mitarbeiter zu gewinnen."

PC Games: Von eurem Massive-Multiplayer-Projekt **Online Pirates** hat man lange Zeit nichts gehört. Wie ist der aktuelle Stand?

Hannes Seifert: „Im Moment arbeiten wir weniger am Gameplay als an technischen Lösungen. Neo ist von Online-Spielen als Markt der Zukunft überzeugt, allerdings zum richtigen Zeitpunkt und auf den richtigen Plattformen. Solange die Penetration an Breitbandanschlüssen in den Haushalten nicht gegeben ist, fehlt zur Realisierung der Online-Spiele der Massenmarkt. Wir sind daher bedacht, am ‚Puls' der Entwicklung zu bleiben, um zur gegebenen Zeit mit **Online Pirates** oder anderen Marken aus unserem Haus auf den Markt zu kommen. Ein unausgereiftes Produkt werden wir aber sicher nicht veröffentlichen."



DIE VÖLKER ... hätten auch Die Siedler heißen können.



DER CLOU! Als kleiner Gauner planen Sie den großen Coup.

PC Games: Mit **Online Pirates** habt Ihr große Ambitionen. Nachdem viele Massive-Multiplayer-Vertreter schwächeln und nur wenige Online-Spiele wirklich signifikante Nutzerzahlen vorweisen können: Was macht euch so sicher, mit **Online Pirates** auf entsprechend großes Interesse zu stoßen?

Hannes Seifert: „Das Piratenthema hebt sich stark von den bestehenden Konkurrenzprodukten ab. Hinzu kommt die bei vielen Usern vorhandene Faszination für das alte **Pirates**! – und wer würde nicht gerne mit einer kampfhungrigen Mannschaft und einer gut ausgerüsteten Fregatte die sonnige Südsee unsicher machen?"

PC Games: Ihr habt vor geraumer Zeit einen neuen, „großen" PC-Titel für 2003 angekündigt. Wann wollt ihr die Katze aus dem Sack lassen?

Hannes Seifert: „Die Entwicklungszeiten für hochwertige Titel werden immer länger. Unter 24 Monaten ist ein seriöses Projekt eigentlich nicht mehr abzuwickeln. Daher gibt es immer längere Phasen, in denen vonseiten eines Entwicklers wenig oder gar nichts zu hören ist. Wir konzentrieren uns auf die Qualität unserer Spiele und setzen uns nicht selbst unter Druck, indem wir zu früh damit an die Öffentlichkeit gehen. Es liegen spannende Monate vor uns und es wird auch 2003 Neues aus Österreich zu berichten geben."

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?" (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de)**. Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.